

PLAN DE TRABAJO:: MODALIDAD ABIERTA::

DATOS DE LA ASIGNATURA

Licenciaturas en que se imparte:	Lic. Informática 4º Semestre		
Nombre:	PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS		
Clave(s):	2430		
Tipo:	Obligatoria		
Plan de Estudios:	2024		

FECHAS DEL SEMESTRE

Inicio semestre:	14 de febrero de 2026
Fin del semestre:	20 de junio de 2026
Plataforma educativa:	27 de febrero de 2026 Primer día para entrega de actividades en plataforma
Cierre de plataformas:	13 de junio de 2026 a las 23:00 hrs.
Periodo examen global:	15 al 20 de junio de 2026.

OBJETIVO GENERAL

Al finalizar el curso, el alumnado implementará programas con un lenguaje de programación orientado a objetos.

CONTENIDO TEMÁTICO

Unidad	Tema	Teóricas
1	Fundamentos	6
2	Clases y Objetos	16
3	Relaciones entre clases	14
4	Excepciones y Aserciones	6
5	Interfaces gráficas	10
6	Archivos	8
7	Bases de Datos	4
	Total de horas	64

BIENVENIDA

Estimad@s alumn@s de la asignatura Programación Orientada a Objetos:

Seré tu asesora durante este semestre; por ello, mi labor es apoyarte en tu proceso de aprendizaje, resolviendo tus dudas y sugiriendo cómo 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.

Revisaré tus actividades de aprendizaje en plataforma y tendrás un comentario a cada una de ellas en un lapso que no debe ser mayor a una semana después de entregar la actividad, lo cual te permitirá conocer la retroalimentación correspondiente para que puedas analizar y asimilar los comentarios que, sin duda, repercutirán en tu aprendizaje. Asimismo, es recomendable que presentes tus exámenes parciales una vez que hayas entregado las actividades de aprendizaje de esas unidades y consideres que te has preparado lo suficiente para poder acreditarlas.

Por ningún motivo se recibirán actividades por correo electrónico u otro medio, por lo que deberás estar atento a las fechas establecidas para entrega de actividades.

PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA

A través de la asignatura, podrás adquirir un entendimiento integral de la programación orientada a objetos, comenzando por los fundamentos y la creación de clases y objetos, para comprender cómo se relacionan entre sí. Además, se aprenderá a manejar errores y situaciones inesperadas mediante excepciones y aserciones, a construir interfaces visuales para la interacción con el usuario, a trabajar con archivos para el almacenamiento de datos y, finalmente, a gestionar y manipular información a través de bases de datos.

La asignatura cuenta con casos prácticos de desarrollo de sistemas en lenguajes o compiladores Python o Java, que serán de utilidad para ser autocrítico y desarrollar sistemas de información de manera adecuada a través de metodologías que son esenciales en la resolución de problemas en un entorno laboral.

FORMA EN QUE EL ALUMNADO DEBE PREPARAR LA ASIGNATURA

Para la acreditación de la asignatura y de acuerdo con el presente plan de trabajo, apóyate con los apuntes de la asignatura, sin embargo, debes considerar que esta no es la única fuente de consulta para el desarrollo de actividades, y deberás buscar fuentes adicionales, ya sea en la bibliografía o en páginas de consulta en Internet.

Las actividades de aprendizaje determinadas por tu asesora, son tareas que se han estructurado de tal forma que te permitan desarrollar habilidades y destrezas, para dar solución a un problema en específico, producto de los aprendizajes significativos derivados de la apropiación de los contenidos temáticos de la asignatura correspondiente.

Recuerda no olvidar colocar siempre y de forma correcta la referencia bibliográfica o fuente consultada.

Los archivos que generes al realizar las actividades deberás subirlos a la plataforma, de acuerdo guía para asignar el nombre:
U1A1_Paterno_Materno_Nombre

Donde:

U1 se refiere a la Unidad 1

A1 se refiere a la Actividad 1 de esa unidad

REQUISITOS DE LA ASIGNATURA

De acuerdo con los lineamientos del modelo educativo abierto, contarás con dos exámenes parciales, mismos que tienen definidas las fechas en que se presentarán.

En el caso de que decidas acreditar la asignatura por medio del examen global, debes tomar en cuenta que este contempla la cobertura de todas las unidades, por lo que debes prepararte apoyándote con los apuntes y el mismo plan de trabajo, por lo que se recomienda realizar las actividades como apoyo para el estudio de cada unidad, aunque en este caso, estas no deberán ser entregadas o subidas a la plataforma. De igual forma, contarás con el apoyo de tu asesor para aclarar tus consultas y dudas sobre los temas y actividades de cada unidad.

Si consideras que cuentas con los conocimientos suficientes para acreditar la asignatura sin cursarla, podrás solicitar un examen global por Artículo 12 (Reglamento del Estatuto del Sistema Universidad Abierta y Educación a Distancia), que a continuación se cita:

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

“Los alumnos inscritos en el nivel licenciatura en el Sistema Universidad Abierta y Educación a Distancia podrán presentar exámenes para acreditar asignaturas, áreas o módulos en los que estén inscritos y no deseen esperar el periodo de exámenes establecido por su facultad o escuela.”

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 7, 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](https://www.revista.unam.mx/wp-content/uploads/3_Normas-APA-7-ed-2019-11-6.pdf), o bien https://cuaed.unam.mx/descargas/CajaHerramientas4_V07.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.

Para la entrega extemporánea de actividades tendrás 7 días hábiles más, considerando los días de lunes a sábado con una calificación máxima de 8.0

Deberá hacer uso de las herramientas tecnológicas propuestas en el plan de trabajo, de NO hacer uso de las herramientas solicitadas, la calificación será considerada con una ponderación menor.

Nota: Si el alumno no presenta actividades durante el semestre, pero presenta uno o ambos exámenes automáticamente, se aplicará una calificación reprobatoria e irá directamente a global. De igual manera, si presentas el 30% de actividades será calificación reprobatoria.

ACTIVIDADES POR REALIZAR DURANTE EL SEMESTRE

Unidad	Nº Actividad	Fecha de entrega	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)
UNIDAD 1 Fundamentos.	Actividad 1	27/02/2026	Actividad de Aprendizaje Instrucciones: Crea un diagrama comparativo en donde presentes los paradigmas de la	García, L. F. (2010). Todo lo básico que debería saber sobre programación orientada a objetos en Java. Bogotá: Ediciones de la U.	3 pts

			<p>programación estructurada y programación funcional. Destacar las diferencias y similitudes clave con la POO mediante comparaciones directas y ejemplos concisos y mostrar ejemplos de cómo la POO se aplica en diversas áreas tales como desarrollo web, videojuegos, aplicaciones móviles, etc.</p> <p>Guardarlo en formato PDF, para subirlo a la plataforma de la asignatura.</p> <p>Para la evaluación de esta actividad se tomarán en cuenta los siguientes puntos:</p> <table border="1" data-bbox="871 760 1360 1052"> <tr> <td>Carátula (Nombre, título, materia, docente)</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Draw.io https://app.diagrams.net/</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Ortografía, redacción y formato del documento</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Conclusiones y aportaciones</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Bibliografía (Formato APA)</td> <td>1</td> </tr> </table> <p>Podrás utilizar el archivo anexo Lectura1 para el desarrollo de la actividad y complementar en fuentes confiables o apuntes digitales.</p>	Carátula (Nombre, título, materia, docente)	1	Draw.io https://app.diagrams.net/	5	Ortografía, redacción y formato del documento	1	Conclusiones y aportaciones	2	Bibliografía (Formato APA)	1	<p>Kurniawan, B. (2015). Java: A Beginner's Tutorial (4a Ed.) Quebec: BrainySoftware.</p> <p>Martín, A. (2018). Java curso práctico de formación: para la preparación del examen de certificación. Java Se programmer I: IZO-808. México: Alfaomega.</p> <p>Ruiz, R. (2014). Fundamentos de la programación orientada a objetos: una aplicación a las estructuras de datos en Java. Miami: El Cid Editor.</p> <p>Schildt, H. (2009). Java: manual de referencia (Trads. J. González y R. Ramos) (7a Ed.). México: McGraw-Hill Interamericana.</p>	
Carátula (Nombre, título, materia, docente)	1														
Draw.io https://app.diagrams.net/	5														
Ortografía, redacción y formato del documento	1														
Conclusiones y aportaciones	2														
Bibliografía (Formato APA)	1														
	Actividad 2	02/03/2026	<p>Actividad de Aprendizaje Instrucciones:</p> <p>Deberás crear un mapa mental interactivo donde presentes los tipos de</p>	<p>García, L. F. (2010). Todo lo básico que debería saber sobre programación orientada a objetos en</p>	3 pts										

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

			<p>datos, variables, constantes y asignación de valores de la POO, además diseña una sección interactiva con los tipos de operadores y los tipos de estructura de control.</p> <p>Proporciona un ejemplo de un valor que podría pertenecer a cada uno de estos tipos de dato (entero, decimal, texto, booleano). y contesta a la siguiente pregunta: ¿En qué situaciones sería más apropiado utilizar un tipo de dato entero (int) en lugar de un tipo de dato decimal (por ejemplo, float o double)?</p> <p>C l</p> <table border="1"> <tr> <td>Link mapa mental de Genially Interactivo</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Ortografía, redacción y formato del documento</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Conclusiones y aportaciones</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Bibliografía (Formato APA)</td> <td>1</td> </tr> </table>	Link mapa mental de Genially Interactivo	5	Ortografía, redacción y formato del documento	1	Conclusiones y aportaciones	2	Bibliografía (Formato APA)	1	<p>Java. Bogotá: Ediciones de la U. Kurniawan, B. (2015). Java: A Beginner's Tutorial (4a Ed.) Quebec: BrainySoftware.</p> <p>Martín, A. (2018). Java curso práctico de formación: para la preparación del examen de certificación.</p> <p>Java Se programmer I: IZO-808. México: Alfaomega.</p> <p>Ruiz, R. (2014). Fundamentos de la programación orientada a objetos: una aplicación a las estructuras de datos en Java. Miami: El Cid Editor.</p> <p>Schildt, H. (2009). Java: manual de referencia (Trads. J. González y R. Ramos) (7a Ed.). México: McGraw-Hill Interamericana.</p>	
Link mapa mental de Genially Interactivo	5												
Ortografía, redacción y formato del documento	1												
Conclusiones y aportaciones	2												
Bibliografía (Formato APA)	1												
	Actividad 3	06/03/2026	Actividad de Aprendizaje Instrucciones:	Link del compilador Java o bien puedes buscar la versión	5 pts								

			<p>Deberás aplicar los conceptos de tipos de datos, variables, constantes, operadores y estructuras de control para representar el objeto "Libro".</p> <ol style="list-style-type: none"> Definición del Objeto <ul style="list-style-type: none"> Título Autor Número de páginas ISBN (Identificador único, podría ser una constante) Si está disponible para préstamo (verdadero/falso) ¿Qué tipo de dato sería el más apropiado para representarlos? Identifica una característica del libro que podría ser constante Asigna valores concretos a cada una de las variables que declaraste para representar un libro específico. Piensa en operaciones que podrías realizar con las características del libro, tales como: comparación, lógicos, asignación. Menciona la estructura de control que utilizarías: Secuenciales, Condicionales o Repetitivas. Elabora el Pseudocódigo y ejecuta en JAVA https://www.jdoodle.com/online-java-compiler <p>Guardarlo en formato PDF, para subirlo a la plataforma de la asignatura.</p>	<p>instalable, que es más completa.</p> <p>https://www.jdoodle.com/online-java-compiler</p> <p>García, L. F. (2010). Todo lo básico que debería saber sobre programación orientada a objetos en Java. Bogotá: Ediciones de la U.</p> <p>Kurniawan, B. (2015). Java: A Beginner's Tutorial (4a Ed.) Quebec: BrainySoftware.</p> <p>Martín, A. (2018). Java curso práctico de formación: para la preparación del examen de certificación. Java Se programmer I: IZO-808. México: Alfaomega.</p> <p>Ruiz, R. (2014). Fundamentos de la programación orientada a objetos: una aplicación a las estructuras de datos en Java. Miami: El Cid Editor.</p> <p>Schildt, H. (2009). Java: manual de referencia (Trad. J. González y R. Ramos) (7a Ed.). México: McGraw-Hill Interamericana.</p>	
--	--	--	--	--	--

			<p>Para esta actividad se tomará en cuenta lo siguiente:</p> <table border="1"> <tr> <td>Carátula (Nombre, título, materia, docente)</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Documento PDF y Captura de pantalla</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Ortografía, redacción y formato del documento</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Conclusiones y aportaciones</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Bibliografía (Formato APA)</td> <td>1</td> </tr> </table>	Carátula (Nombre, título, materia, docente)	1	Documento PDF y Captura de pantalla	5	Ortografía, redacción y formato del documento	1	Conclusiones y aportaciones	2	Bibliografía (Formato APA)	1		
Carátula (Nombre, título, materia, docente)	1														
Documento PDF y Captura de pantalla	5														
Ortografía, redacción y formato del documento	1														
Conclusiones y aportaciones	2														
Bibliografía (Formato APA)	1														
<p>Unidad 2 Clases y objetos.</p>	<p>Actividad 1</p>	<p>0G/03/2026</p>	<p>Actividad de Aprendizaje Instrucciones:</p> <p>Para comprender los conceptos teóricos de clases, objetos y expresiones Lambda, así como su interrelación y aplicaciones, contestaremos a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se declara una clase? • ¿Qué son los atributos de una clase? • ¿Qué representan las clases y cómo se relacionan con el estado de un objeto? • ¿Qué diferencia fundamental existe entre una clase y un objeto? • ¿Cómo se crea un objeto a partir de una clase? 	<p>García, L. F. (2010). Todo lo básico que debería saber sobre programación orientada a objetos en Java. Bogotá: Ediciones de la U.</p> <p>Kurniawan, B. (2015). Java: A Beginner's Tutorial (4a Ed.) Quebec: BrainySoftware.</p> <p>Martín, A. (2018). Java curso práctico de formación: para la preparación del examen de certificación. Java Se programmer I: IZO-808. México: Alfaomega.</p> <p>Ruiz, R. (2014). Fundamentos de la programación orientada a objetos: una aplicación a las estructuras de datos en Java. Miami: El Cid Editor.</p> <p>Schildt, H. (2009). Java: manual de referencia (Trads. J.</p>	<p>4 pts</p>										

			<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué papel juega el concepto de instanciación? • ¿Qué son los métodos en una clase, cuál es su propósito y cómo se relacionan con el comportamiento de los objetos? • ¿Qué significa enviar un mensaje a un objeto? • ¿Qué es la interfaz de una clase? • ¿Cómo se define la visibilidad de los métodos (público, privado, etc.) y por qué es importante? • ¿Qué es una expresión Lambda y en qué se diferencia de los métodos tradicionales? • ¿Cuál es la sintaxis básica de una expresión Lambda? • ¿En qué contextos suelen utilizarse las expresiones Lambda? • ¿Qué ventajas ofrecen las expresiones Lambda en términos de concisión y legibilidad del código? <p>Guardarlo en formato PDF, para subirlo a la plataforma de la asignatura.</p> <p>Para esta actividad se tomará en cuenta lo siguiente:</p>	<p>González y R. Ramos) (7a Ed.). México: McGraw-Hill Interamericana.</p>	
--	--	--	---	---	--

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

			<table border="1"> <tr> <td>Carátula (Nombre, título, materia, docente)</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Entrevista a un experto en Programación a través de una red social</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Ortografía, redacción y formato del documento</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Conclusiones y aportaciones</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Bibliografía (Formato APA)</td> <td>1</td> </tr> </table>	Carátula (Nombre, título, materia, docente)	1	Entrevista a un experto en Programación a través de una red social	5	Ortografía, redacción y formato del documento	1	Conclusiones y aportaciones	2	Bibliografía (Formato APA)	1		
Carátula (Nombre, título, materia, docente)	1														
Entrevista a un experto en Programación a través de una red social	5														
Ortografía, redacción y formato del documento	1														
Conclusiones y aportaciones	2														
Bibliografía (Formato APA)	1														
	Actividad 2	13/03/2026	<p>Actividad de Aprendizaje</p> <p>Instrucciones:</p> <p>Ejecuta en un compilador de Java y Analiza el código al cual tendrás acceso a través del siguiente link y explica en qué parte del código utilizas las clases, objetos, métodos y expresiones Lambda.</p> <ul style="list-style-type: none"> Puedes explicar el código por secciones, utilizando llaves, colores, etc. <p>Tu código y análisis deberás guardarlo en formato PDF, para subirlo a la plataforma de la asignatura.</p>	<p>En este link encontrarás el código:</p> <p>https://drive.google.com/file/d/1fyiMSjutLaBWKgXCo0E3Kdh42U5P-CWL/view?usp=sharing</p>	3 pts										

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

			<p>Para esta actividad se tomará en cuenta lo siguiente:</p> <table border="1"> <tr> <td>Carátula (Nombre, título, materia, docente)</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Código, Análisis con captura de pantalla</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Ortografía, redacción y formato del documento</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Conclusiones y aportaciones</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Bibliografía (Formato APA)</td> <td>1</td> </tr> </table>	Carátula (Nombre, título, materia, docente)	1	Código, Análisis con captura de pantalla	5	Ortografía, redacción y formato del documento	1	Conclusiones y aportaciones	2	Bibliografía (Formato APA)	1		
Carátula (Nombre, título, materia, docente)	1														
Código, Análisis con captura de pantalla	5														
Ortografía, redacción y formato del documento	1														
Conclusiones y aportaciones	2														
Bibliografía (Formato APA)	1														
	Actividad 3	16/03/2026	<p>Actividad de Aprendizaje</p> <p>Instrucciones:</p> <p>Elabora una exposición a través de un video con voz, sobre el tema de encapsulamiento, utilizando las siguientes preguntas para realizar tu investigación:</p> <p>¿Qué es el encapsulamiento en la POO? ¿¿Cuáles son los beneficios de usar encapsulamiento en un programa orientado a objetos? Da tu criterio en cómo se relaciona el encapsulamiento con los conceptos de abstracción y ocultación de información ¿Qué pasaría si no se utiliza encapsulamiento en una clase que maneja datos sensibles? Analiza ¿Qué tipo de problema representa este Código?</p>	<p>Accede al repositorio para poder leer sobre el tema de Encapsulamiento.</p> <p>https://www.studocu.com/es-ar/document/universidad-siglo-21/programacion-orientada-a-objetos/m3-l2-encapsulamiento/18018255</p>	3 pts										

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

			<pre> 1 Public class Main{ 2 public static void main(String[] args){ 3 Cliente cliente= new Cliente(); 4 cliente.nombre="Juan Pérez"; 5 cliente.numSeguridadSocial = 123456789; 6 cliente.saldoCuenta =1000.0; 7 8 // Modificación directa del saldo de la cuenta 9 cliente.saldoCuenta= -500.0; // ¡Saldo Negativo! 10 } 11 } </pre> <p>Menciona algunas ventajas del encapsulamiento en términos de mantenimiento de código y seguridad. Explica cuáles son las desventajas o complicaciones al utilizar encapsulamiento.</p> <p>Para esta actividad se tomará en cuenta lo siguiente:</p> <table border="1" data-bbox="869 878 1360 1170"> <tr> <td>Carátula (Nombre, título, materia, docente)</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Link del video compartido, sin restricciones</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Ortografía, redacción y formato del documento</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Conclusiones y aportaciones</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Bibliografía (Formato APA)</td> <td>1</td> </tr> </table>	Carátula (Nombre, título, materia, docente)	1	Link del video compartido, sin restricciones	5	Ortografía, redacción y formato del documento	1	Conclusiones y aportaciones	2	Bibliografía (Formato APA)	1		
Carátula (Nombre, título, materia, docente)	1														
Link del video compartido, sin restricciones	5														
Ortografía, redacción y formato del documento	1														
Conclusiones y aportaciones	2														
Bibliografía (Formato APA)	1														
	Actividad 4	20/03/2026	<p>Actividad de Aprendizaje</p> <p>Instrucciones:</p> <p>Con la actividad podrán comprender y diferenciar los distintos modificadores de visibilidad (public, private, protected, default) y los tipos de acceso (static e</p>	<p>Link del recurso</p> <p>https://drive.google.com/file/d/1Qtsd3a213JZzwHbCoNp4vzv05La3OvWV/view?usp=sharing</p>	2 pts										

			<p>instancia) en la programación orientada a objetos.</p> <p>Utiliza el archivo compartido por el docente a través de la nube.</p> <p>Deberás guardarlo en formato PDF, para subirlo a la plataforma de la asignatura.</p> <p>Para esta actividad se tomará en cuenta lo siguiente:</p> <table border="1"> <tr> <td>Carátula (Nombre, título, materia, docente)</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Análisis del caso</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Ortografía y redacción</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Conclusiones y aportaciones</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Bibliografía (Formato APA)</td> <td>1</td> </tr> </table>	Carátula (Nombre, título, materia, docente)	1	Análisis del caso	5	Ortografía y redacción	1	Conclusiones y aportaciones	2	Bibliografía (Formato APA)	1		
Carátula (Nombre, título, materia, docente)	1														
Análisis del caso	5														
Ortografía y redacción	1														
Conclusiones y aportaciones	2														
Bibliografía (Formato APA)	1														
	Actividad 5	27/03/2026	<p>Actividad de Aprendizaje</p> <p>Instrucciones:</p> <p>Elabora un mapa mental/conceptual con los temas constructores, objetos (Instanciación de objetos, referencia del objeto dentro de la clase (this), datos estructurados, arreglos, colecciones, enumeraciones, paquetes y espacio de nombres.</p> <p>Por último, analiza el siguiente Pseudocódigo e indica las clases y constructores, los objetos y sus constructores, así como sus atributos y objetos y sus valores.</p>	<p>García, L. F. (2010). Todo lo básico que debería saber sobre programación orientada a objetos en Java. Bogotá: Ediciones de la U.</p> <p>Kurniawan, B. (2015). Java: A Beginner's Tutorial (4a Ed.) Quebec: BrainySoftware.</p> <p>Martín, A. (2018). Java curso práctico de formación: para la preparación del examen de certificación.</p> <p>Java Se programmer I: IZO-808. México: Alfaomega.</p> <p>Ruiz, R. (2014). Fundamentos de la programación orientada a objetos: una aplicación a las</p>	2 pts										

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

			<p>Clase Coche:</p> <p>Atributos:</p> <p> marca: texto</p> <p> modelo: texto</p> <p> color: texto</p> <p>Constructor(marca_inicial, modelo_inicial, c</p> <p> marca = marca_inicial</p> <p> modelo = modelo_inicial</p> <p> color = color_inicial</p> <p>// Creación de objetos (instancias) de la clase C</p> <p>mi_coche = nuevo Coche("Toyota", "Corolla", "</p> <p>otro_coche = nuevo Coche("Ford", "Focus", "R</p> <p>Deberás guardarlo en formato PDF, para subirlo a la plataforma de la asignatura.</p> <p>Para esta actividad se tomará en cuenta lo siguiente:</p> <table border="1"> <tr> <td>Carátula (Nombre, título, materia, docente)</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Infografía interactiva en Genially</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Análisis de Pseudocódigo con captura de pantalla</td> <td>1.5</td> </tr> <tr> <td>Ortografía y redacción</td> <td>0.5</td> </tr> <tr> <td>Conclusiones y aportaciones</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Bibliografía (Formato APA)</td> <td>1</td> </tr> </table>	Carátula (Nombre, título, materia, docente)	1	Infografía interactiva en Genially	4	Análisis de Pseudocódigo con captura de pantalla	1.5	Ortografía y redacción	0.5	Conclusiones y aportaciones	2	Bibliografía (Formato APA)	1	<p>estructuras de datos en Java.</p> <p>Miami: El Cid Editor.</p> <p>Schildt, H. (2009). Java: manual de referencia (Trads. J. González y R. Ramos) (7a Ed.). México: McGraw-Hill Interamericana.</p>	
Carátula (Nombre, título, materia, docente)	1																
Infografía interactiva en Genially	4																
Análisis de Pseudocódigo con captura de pantalla	1.5																
Ortografía y redacción	0.5																
Conclusiones y aportaciones	2																
Bibliografía (Formato APA)	1																
Actividad 1	31/03/2026	Actividad de Aprendizaje	5 pts														

<p>Unidad 3 Relaciones entre clases.</p>			<p>Instrucciones:</p> <p>A través de un Podcast con un equipo de 3 a 4 personas en el que deberán hablar sobre el tema de asociación, agregación, composición, uso, clases genéricas, metaclasses, herencia (simple y múltiple), y polimorfismo en el contexto de la programación orientada a objetos.</p> <p>Para ello deberán seguir los lineamientos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Explica con tus propias palabras la diferencia fundamental entre una asociación, una agregación y una composición en el modelado de clases. Deberás proporcionar un ejemplo para cada una. 2. ¿Qué implica una relación de uso entre dos clases? ¿Cómo se diferencia de las relaciones de asociación, agregación y composición en términos de dependencia y ciclo de vida? 3. Describe el propósito principal de las clases genéricas. ¿Qué ventajas ofrecen en comparación con el uso de tipos específicos? Proporciona un 	<p>García, L. F. (2010). Todo lo básico que debería saber sobre programación orientada a objetos en Java. Bogotá: Ediciones de la U.</p> <p>Kurniawan, B. (2015). Java: A Beginner's Tutorial (4a Ed.) Quebec: BrainySoftware.</p> <p>Martín, A. (2018). Java curso práctico de formación: para la preparación del examen de certificación.</p> <p>Java Se programmer I: IZO-808. México: Alfaomega.</p> <p>Ruiz, R. (2014). Fundamentos de la programación orientada a objetos: una aplicación a las estructuras de datos en Java. Miami: El Cid Editor.</p> <p>Schildt, H. (2009). Java: manual de referencia (Trads. J. González y R. Ramos) (7a Ed.). México: McGraw-Hill Interamericana.</p>	
---	--	--	---	---	--

			<p>ejemplo de un caso de uso para una clase genérica.</p> <p>4. ¿Qué es una metaclass (o reflexión) en programación orientada a objetos? ¿Qué tipo de funcionalidades permite? Menciona un ejemplo de cuándo podría ser útil la reflexión.</p> <p>5. Define el concepto de herencia. ¿Cuáles son los beneficios principales de utilizar la herencia en el diseño de clases?</p> <p>6. Distingue entre superclase y subclase. ¿Cómo se relaciona la referencia super con estos conceptos?</p> <p>7. ¿Qué se entiende por herencia por especificación? ¿Cuál es la diferencia entre una clase abstracta y una clase concreta? ¿Qué es un método abstracto?</p> <p>8. ¿Qué es la herencia múltiple? Menciona dos problemas comunes asociados con la herencia múltiple (colisión de nombres y herencia repetida).</p> <p>9. ¿Cómo se implementan las interfaces en lenguajes que admiten</p>		
--	--	--	--	--	--

			<p>herencia múltiple o como una alternativa a ella? ¿Qué beneficios ofrecen las interfaces?</p> <p>10. Describe brevemente tres formas de simular la herencia múltiple: mediante agregación, mediante herencia y delegación, y mediante herencia anidada.</p> <p>11. Define el concepto de polimorfismo. Explica la diferencia entre una variable polimórfica y un método polimórfico.</p> <p>12. ¿Cuál es la diferencia entre la sobrescritura (overriding) y la sobrecarga (overloading) de métodos? Proporciona un ejemplo sencillo para cada uno.</p> <p>Para esta actividad se tomará en cuenta lo siguiente:</p> <table border="1"> <tr> <td>Carátula (Nombre, título, materia, docente)</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Link del Podcast o bien subir el archivo de audio</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Ejemplos de aplicación</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Conclusiones y aportaciones individuales</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Bibliografía (Formato APA)</td> <td>1</td> </tr> </table>	Carátula (Nombre, título, materia, docente)	1	Link del Podcast o bien subir el archivo de audio	4	Ejemplos de aplicación	2	Conclusiones y aportaciones individuales	2	Bibliografía (Formato APA)	1		
Carátula (Nombre, título, materia, docente)	1														
Link del Podcast o bien subir el archivo de audio	4														
Ejemplos de aplicación	2														
Conclusiones y aportaciones individuales	2														
Bibliografía (Formato APA)	1														

	Actividad 2	06/04/2026	<p>Actividad de Aprendizaje Instrucciones:</p> <p>Se requiere modelar un sistema para una universidad, por lo que deberás elaborar un Pseudocódigo con la información indicada en el archivo compartido, aplicando los conceptos aprendidos anteriormente.</p> <p>Para esta actividad se tomará en cuenta lo siguiente:</p> <table border="1" data-bbox="852 686 1377 1015"> <tr> <td>Carátula (Nombre, título, materia, docente)</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Desarrollo de Pseudocódigo</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Explicación del proceso con capturas de pantalla</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Diagrama de Clases</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Conclusiones y aportaciones</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Bibliografía (Formato APA)</td> <td>1</td> </tr> </table>	Carátula (Nombre, título, materia, docente)	1	Desarrollo de Pseudocódigo	2	Explicación del proceso con capturas de pantalla	2	Diagrama de Clases	2	Conclusiones y aportaciones	2	Bibliografía (Formato APA)	1	<p>https://drive.google.com/file/d/1X8tZseOqdCbQqUz7aL2sjwenTpxstf-K/view?usp=sharing</p>	5 pts
Carátula (Nombre, título, materia, docente)	1																
Desarrollo de Pseudocódigo	2																
Explicación del proceso con capturas de pantalla	2																
Diagrama de Clases	2																
Conclusiones y aportaciones	2																
Bibliografía (Formato APA)	1																
<p>UNIDAD 4 Excepciones y aserciones.</p>	Actividad 1	17/04/2026	<p>Actividad de Aprendizaje Instrucciones:</p> <p>Para poder comprender la actividad práctica deberás investigar algunos conceptos de excepciones (jerarquía, tratamiento, lanzamiento, propagación y creación) y aserciones (declaración, precondition, poscondition, invariante, activación y desactivación) en la resolución de problemas.</p>	<p>García, L. F. (2010). Todo lo básico que debería saber sobre programación orientada a objetos en Java. Bogotá: Ediciones de la U. Kurniawan, B. (2015). Java: A Beginner's Tutorial (4a Ed.) Quebec: BrainySoftware. Martín, A. (2018). Java curso práctico de formación: para la</p>	3 pts												

			<p>Deberás guardarlo en formato PDF, para subirlo a la plataforma de la asignatura.</p> <p>Para esta actividad se tomará en cuenta lo siguiente:</p> <table border="1"> <tr> <td>Carátula (Nombre, título, materia, docente)</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Mapa mental/conceptual</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Ortografía y gramática</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Conclusiones y aportaciones</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Bibliografía (Formato APA)</td> <td>1</td> </tr> </table>	Carátula (Nombre, título, materia, docente)	1	Mapa mental/conceptual	5	Ortografía y gramática	1	Conclusiones y aportaciones	2	Bibliografía (Formato APA)	1	<p>preparación del examen de certificación.</p> <p>Java Se programmer I: IZO-808. México: Alfaomega.</p> <p>Ruiz, R. (2014). Fundamentos de la programación orientada a objetos: una aplicación a las estructuras de datos en Java. Miami: El Cid Editor.</p> <p>Schildt, H. (2009). Java: manual de referencia (Trads. J. González y R. Ramos) (7a Ed.). México: McGraw-Hill Interamericana.</p>	
Carátula (Nombre, título, materia, docente)	1														
Mapa mental/conceptual	5														
Ortografía y gramática	1														
Conclusiones y aportaciones	2														
Bibliografía (Formato APA)	1														
	Actividad 2	24/04/2026	<p>Actividad de Aprendizaje</p> <p>Instrucciones:</p> <p>Desarrolla la actividad práctica de Excepciones y Aserciones que se encuentra en el archivo compartido.</p> <p>Deberás guardarlo en formato PDF, para subirlo a la plataforma de la asignatura.</p> <p>Para esta actividad se tomará en cuenta lo siguiente:</p> <table border="1"> <tr> <td>Carátula (Nombre, título, materia, docente)</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Desarrollo de Pseudocódigos</td> <td>4</td> </tr> </table>	Carátula (Nombre, título, materia, docente)	1	Desarrollo de Pseudocódigos	4	<p>Link del archivo compartido:</p> <p>https://drive.google.com/file/d/1mwtlsU28W54fmCLLCVJ9N2X3LBWjxaF5/view?usp=sharing</p>	3 pts						
Carátula (Nombre, título, materia, docente)	1														
Desarrollo de Pseudocódigos	4														

			<table border="1"> <tr> <td>Explicación del proceso y captura de pantalla</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Conclusiones y aportaciones</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Bibliografía (Formato APA)</td> <td>1</td> </tr> </table>	Explicación del proceso y captura de pantalla	2	Conclusiones y aportaciones	2	Bibliografía (Formato APA)	1		
Explicación del proceso y captura de pantalla	2										
Conclusiones y aportaciones	2										
Bibliografía (Formato APA)	1										
UNIDAD 5 Interfaces gráficas.	Actividad 1	04/05/2026	<p>Actividad de Aprendizaje</p> <p>En esta actividad ejecutarás una pequeña aplicación que permita a los usuarios agregar tareas a una lista y verlas. De acuerdo al link del archivo compartido:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué son las interfaces gráficas en POO? 2. ¿Qué función tiene el JFrame y el JPanel? 3. ¿Qué función tiene el GridBagLayout y cómo se utiliza? 4. ¿Qué componentes básicos utiliza la aplicación menciónalos y defínelos? 5. ¿Qué función tiene el JList? <p>Instrucciones:</p> <p>a. Ejecutar el código:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guarda el código Java en un archivo llamado LibretaTareas.java. 2. Compila el código desde una terminal: javac LibretaTareas.java 	<p>Link del código:</p> <p>https://drive.google.com/file/d/1OwYrDebnr9CrWfu-oLC9MhfFRszBo1Qx/view?usp=sharing</p>	5 pts						

			<p>3. Ejecuta la aplicación: java LibretaTareas</p> <p>Deberías ver una ventana con una etiqueta "Nueva Tarea:", un campo de entrada, un botón "Agregar Tarea" y una lista vacía debajo.</p> <p>Experimentar con la interfaz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escriban algo en el campo "Nueva Tarea" y hagan clic en "Agregar Tarea". ¿Qué sucede? • Agrega varias tareas. ¿Cómo se muestran en la lista? • Intenta redimensionar la ventana. ¿Cómo se comportan los diferentes elementos? • Analizar el código: ¿Dónde se crea el contenedor principal y el JPanel? <p>Modificaciones:</p> <p>Para agregar un botón "Eliminar Tarea Seleccionada", se necesita:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un nuevo JButton. • Un ActionListener para ese botón. • Dentro del ActionListener, obtener el índice de la tarea seleccionada en listaTareas usando listaTareas.getSelectedIndex(). 		
--	--	--	--	--	--

			<ul style="list-style-type: none"> • Si hay una selección válida, eliminar la tarea de la tareas ArrayList usando <code>tareas.remove(indice)</code>. • Llamar a <code>actualizarLista()</code> para refrescar la JList. • Manejar el caso en que no haya ninguna tarea seleccionada (por ejemplo, con un <code>JOptionPane.showMessageDialog()</code>). <p>3. Persistencia de datos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo los contenedores ayudan a organizar la interfaz? • ¿Cuál es el papel de los gestores de diseño en la disposición de los componentes? • ¿Cómo es la forma en que los eventos “como un clic de botón” se vinculan a acciones específicas en el código? • ¿Cuál es la importancia de actualizar la interfaz cuando los datos cambian? <p>Deberás guardarlo en formato PDF, para subirlo a la plataforma de la asignatura.</p> <p>Para esta actividad se tomará en cuenta lo siguiente:</p> <table border="1" data-bbox="968 1321 1388 1429"> <tr> <td>Carátula (Nombre, título, docente)</td> <td>1</td> </tr> </table>	Carátula (Nombre, título, docente)	1		
Carátula (Nombre, título, docente)	1						

				<table border="1"> <tbody> <tr> <td>Introducción</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Ejecutar código y captura de pantalla</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Analizar y contestar preguntas</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Conclusiones y aportaciones</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Bibliografía (Formato APA)</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table>	Introducción	1	Ejecutar código y captura de pantalla	3	Analizar y contestar preguntas	2	Conclusiones y aportaciones	2	Bibliografía (Formato APA)	1		
Introducción	1															
Ejecutar código y captura de pantalla	3															
Analizar y contestar preguntas	2															
Conclusiones y aportaciones	2															
Bibliografía (Formato APA)	1															
UNIDAD 6 ARCHIVOS	Actividad 1	18/05/2026	<p>Actividad de Aprendizaje Instrucciones:</p> <p>El manejo de Archivos es una habilidad fundamental para la persistencia de datos, permite que los objetos guarden su estado y lo recuperen posteriormente, o también para interactuar con información externa. Contesta las siguientes preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cómo se relaciona el concepto de archivos con la POO? 2. ¿Cuáles son las operaciones comunes con archivos en POO? 3. ¿En qué consiste la Serialización y Deserialización? 4. ¿En qué consiste leer datos desde archivos para crear colecciones de objetos? 	<p>García, L. F. (2010). Todo lo básico que debería saber sobre programación orientada a objetos en Java. Bogotá: Ediciones de la U.</p> <p>Kurniawan, B. (2015). Java: A Beginner's Tutorial (4a Ed.) Quebec: BrainySoftware.</p> <p>Martín, A. (2018). Java curso práctico de formación: para la preparación del examen de certificación. Java Se programmer I: IZO-808. México: Alfaomega.</p> <p>Ruiz, R. (2014). Fundamentos de la programación orientada a objetos: una aplicación a las estructuras de datos en Java. Miami: El Cid Editor.</p> <p>Schildt, H. (2009). Java: manual de referencia (Trads. J.</p>	4 pts											

			<p>5. ¿En qué consiste escribir datos de objetos en archivos para generar informes o logs?</p> <p>Deberás guardarlo en formato PDF, para subirlo a la plataforma de la asignatura.</p> <p>Para esta actividad se tomará en cuenta lo siguiente:</p> <table border="1"> <tr> <td>Carátula (Nombre, título, materia, docente)</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Investiga y contesta las preguntas</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Ortografía y gramática</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Conclusiones y aportaciones</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Bibliografía (Formato APA)</td> <td>1</td> </tr> </table>	Carátula (Nombre, título, materia, docente)	1	Investiga y contesta las preguntas	5	Ortografía y gramática	1	Conclusiones y aportaciones	2	Bibliografía (Formato APA)	1	<p>González y R. Ramos) (7a Ed.). México: McGraw-Hill Interamericana.</p>	
Carátula (Nombre, título, materia, docente)	1														
Investiga y contesta las preguntas	5														
Ortografía y gramática	1														
Conclusiones y aportaciones	2														
Bibliografía (Formato APA)	1														
	Actividad 2	14/05/2026	<p>Actividad de Aprendizaje</p> <p>Instrucciones:</p> <p>A través del link compartido considera lo necesario para crear la clase de Persona y guardar y cargar los objetos de texto plano.</p> <p>Deberás guardarlo en formato PDF, para subirlo a la plataforma de la asignatura.</p>	<p>Link compartido:</p> <p>https://drive.google.com/file/d/1H57xHrwHdjMRAOkr8VoRUJpdAeQ-fTp1/view?usp=sharing</p>	5 pts										

			<p>Para esta actividad se tomará en cuenta lo siguiente:</p> <table border="1"> <tr> <td>Carátula (Nombre, título, materia, docente)</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Analiza e idéntica elementos faltantes para su correcta ejecución</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Explica el proceso del ejercicio</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Ejecución de práctica y captura de pantalla</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Conclusiones y aportaciones</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Bibliografía (Formato APA)</td> <td>1</td> </tr> </table>	Carátula (Nombre, título, materia, docente)	1	Analiza e idéntica elementos faltantes para su correcta ejecución	2	Explica el proceso del ejercicio	1	Ejecución de práctica y captura de pantalla	3	Conclusiones y aportaciones	2	Bibliografía (Formato APA)	1		
Carátula (Nombre, título, materia, docente)	1																
Analiza e idéntica elementos faltantes para su correcta ejecución	2																
Explica el proceso del ejercicio	1																
Ejecución de práctica y captura de pantalla	3																
Conclusiones y aportaciones	2																
Bibliografía (Formato APA)	1																
UNIDAD 7 Bases de datos	Actividad 1	2G/05/2026	<p>Actividad de Aprendizaje Instrucciones:</p> <p>El objetivo de esta actividad es crear una pequeña aplicación que permita a los usuarios agregar tareas a una base de datos, listar las tareas existentes y marcar tareas como completadas.</p> <p>Utiliza el recurso compartido por link y sigue las instrucciones, ejecuta el código y contesta a las siguientes preguntas:</p> <p>De acuerdo al ejercicio realizado contesta las siguientes preguntas:</p>	<p>Link compartido para la actividad.</p> <p>https://drive.google.com/file/d/1kyLu6VT9hezAPtO8nSYRT_2heXzQJc_F/view?usp=sharing</p>	15 pts												

			<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué clase o interfaz se utiliza para establecer una conexión a una base de datos? ¿Cómo se especifica el tipo y la ubicación de la base de datos (en este caso, SQLite)? 2. Describe el propósito del método conectarDb() en el código Java. ¿Qué tipo de excepción se debe manejar al intentar establecer una conexión a la base de datos en Java? 3. ¿Qué tipo de objeto (clase/interfaz) se utiliza en Java para ejecutar sentencias SQL de definición de datos (DDL) como CREATE TABLE? 4. Explica la sentencia SQL CREATE TABLE IF NOT EXISTS tareas (...) utilizada en el código. ¿Por qué es importante el IF NOT EXISTS? 5. ¿Qué clase se prefiere para ejecutar sentencias SQL de manipulación de datos (DML) como INSERT cuando se usan parámetros, y por qué? 6. ¿Cómo se manejan los marcadores de posición (?) en Java para insertar datos de forma segura, evitando la inyección SQL? Proporciona un ejemplo. 7. ¿Qué método se utiliza en Java para ejecutar una sentencia SELECT y qué objeto devuelve que contiene los resultados de la consulta? 		
--	--	--	--	--	--

			<ol style="list-style-type: none"> 8. ¿Cómo se itera sobre los resultados de una consulta en Java para acceder a los datos de cada fila y columna? 9. Describe cómo se actualiza una tarea en la base de datos utilizando Java. ¿Qué método se llama para ejecutar la sentencia UPDATE? 10. ¿Qué información proporciona el valor de retorno de executeUpdate() después de una sentencia UPDATE o DELETE? ¿Cómo se utiliza esta información en el código para verificar si la operación fue exitosa? 11. Explica la diferencia entre "ejecutar una sentencia SQL" y "confirmar los cambios" (commit) en el contexto de las operaciones de base de datos en Java 12. ¿Qué instrucción en Java se utiliza para confirmar los cambios realizados en la base de datos? ¿Cuándo es importante llamar a esta instrucción? 13. ¿Por qué es fundamental cerrar las conexiones y los objetos Statement/PreparedStatement/ResultSet en Java después de usarlos? 14. ¿Qué estructura de control en Java (try-catch-finally) garantiza que estos recursos se cierren, incluso si ocurre un error durante la ejecución de la sentencia SQL? 		
--	--	--	---	--	--

			<p>15. ¿Cuál es la importancia de establecer una conexión a la base de datos antes de realizar cualquier operación?</p> <p>16. ¿Cuáles son las estructuras básicas de las sentencias SQL?</p> <p>17. ¿Cuál es la diferencia entre ejecutar una sentencia y confirmar los cambios? Y con qué instrucción se realiza.</p> <p>18. ¿Por qué es necesario cerrar la conexión a la base de datos?</p> <p>Deberás guardarlo en formato PDF, para subirlo a la plataforma de la asignatura.</p> <p>Para esta actividad se tomará en cuenta lo siguiente:</p>														
			<table border="1"> <tr> <td>Carátula (Nombre, título, materia, docente)</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Ejecutar código</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Explicación del proceso de conexión a la Base de datos y capturas de pantalla</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Cuestionario</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Conclusiones y aportaciones</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Bibliografía (Formato APA)</td> <td>1</td> </tr> </table>	Carátula (Nombre, título, materia, docente)	1	Ejecutar código	2	Explicación del proceso de conexión a la Base de datos y capturas de pantalla	2	Cuestionario	2	Conclusiones y aportaciones	2	Bibliografía (Formato APA)	1		
Carátula (Nombre, título, materia, docente)	1																
Ejecutar código	2																
Explicación del proceso de conexión a la Base de datos y capturas de pantalla	2																
Cuestionario	2																
Conclusiones y aportaciones	2																
Bibliografía (Formato APA)	1																
				Ponderación total	70												

BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA

- García, L. F. (2010). Todo lo básico que debería saber sobre programación orientada a objetos en Java. Bogotá: Ediciones de la U.
- Kurniawan, B. (2015). Java: A Beginner's Tutorial (4a Ed.) Quebec: BrainySoftware.
- Martín, A. (2018). Java curso práctico de formación: para la preparación del examen de certificación.
- Java Se programmer I: IZO-808. México: Alfaomega.
- Ruiz, R. (2014). Fundamentos de la programación orientada a objetos: una aplicación a las estructuras de datos en Java. Miami: El Cid Editor.
- Schildt, H. (2009). Java: manual de referencia (Trads. J. González y R. Ramos) (7a Ed.). México: McGraw-Hill Interamericana.

EXÁMENES

- **Exámenes Parciales:**

Deberás haber entregado las actividades correspondientes al parcial que presentarás en las fechas establecidas por el profesor

- **Es importante que te inscribas a los exámenes en la fecha que te corresponde, ya que no podrás presentarlos en un periodo diferente al que se marca en la programación.**

NÚMERO	UNIDADES (que lo integran)	VALOR (núm. enteros)	FECHA DE APLICACIÓN
1ro.	1,2,3	15	Del 20 al 25 de abril 2026
2do.	4,5,6,7	15	Del 08 al 13 de junio 2026

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

- **Global. Examen único**

Valor	Requisitos	Aplicación de global
100%	Ninguno	15 al 20 de junio 2026

PORCENTAJES Y ESCALA DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

Concepto	Porcentajes
Actividades de aprendizaje	65%
Actividades colaborativas	5%
Exámenes parciales	30 %
Otro	XX %
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

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 **siete días hábiles** después de la fecha de entrega establecida en el calendario y considerando los días hábiles de lunes a sábado.
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
EVA LUZ ZAPATA NAVA	eva_luzz@hotmail.com
ANTONIO GONZALEZ CRUZ	profesor.antonio.unam@gmail.com

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

Paulo Freire