SISTEMA NACIONAL DE CAPACITACION
DISEÑO DE LA ACTIVIDAD

Nombre

PROGRAMACION II

Código INAP IN26551/17 **Estado** Activo

Programa Tecnologías de Inf y Com. **Área** Modernización del Estado

Fundamentación

"La programación o desarrollo de software tiene una creciente historia debido a la predisposición de la sociedad hacia la tecnología y su consecuente masificación. Hoy en día es usual que una persona utilice una computadora o Smartphone en su día a día. La programación cumple la función de adaptación del potencial de las computadoras a las necesidades del hombre, facilitando la realización de tareas y la automatización de procesos.
Por otro lado mientras se aprende a programar, además del hecho de dominar un lenguaje informático, se adquieren habilidades para la solución de problemas, organización soluciones de forma lógica y toma de decisiones.
"

Contribución esperada

El curso proporciona las herramientas y conocimientos necesarios para que los participantes aprendan los fundamentos de programación y los conceptos fundacionales aplicables a los distintos lenguajes de programación. Se busca que los participantes se familiaricen con la terminología y acrónimos específicos de la industria del software. Tendiendo en claro estas bases este curso se basa como medio de aprendizaje en el Lenguaje de programación C#.
Todo conlleva a capacitar al personal informático de los organismos de la Administración Pública Nacional, tanto para el desarrollo de software, para la resolución de problemas y para la toma de decisiones.

Perfil del participante

Este curso está destinado a los agentes y funcionarios pertenecientes a organismos públicos.Se requiere conocimientos basicos en Programación o tener Aprobado en nivel I. Se requieren conocimientos básicos de computación. Acceso a una computadora.

Objetivos

Aplicar las herramientas y conocimientos necesarios para la programación.
Utilizar la programación para facilitar la realización de tareas.
Utilizar un lenguaje de programación en C# y conocer sus alcances.
Comprender otros lenguajes de programación.

Contenido

Modulo I - Bibliotecas adicionales de usos frecuente
Fecha y hora. Temporización.
Lectura de directorios.
El entorno. Llamadas al sistema
Datos sobre el entorno

Módulo II - Punteros
¿Qué es un puntero?
Uso básico de punteros
Aritmética de punteros
La palabra “Fixed”

Módulo III - Gestión dinámica de memoria
Una pila en c#
Una cola en c#
Las listas
Los enumeradores
Los punteros

Módulo IV - Programación orientada a objetos
Objetos y clases en C#
La Herencia
Visibilidad
Constructores y destructores
Polimorfismo y sobrecarga

Modulo V -Utilización avanzada de clases
La palabra “Static”
Arrays de objetos
Funciones virtuales. Override
Llamando a un método de la clase Padre
La palabra “this”: el objeto actual

Estrategias metodológicas y recursos didácticos

Se utilizan fichas temáticas, actividades introductorias, de desarrollo y de integración.
Se utilizaran tutoriales y se realizaran practicas de programación.

Descripción de la modalidad

virtual

Bibliografía

https://msdn.microsoft.com/es-es/default.aspx
https://msdn.microsoft.com/es-ar/library/zkxk2fwf(v=vs.90).aspx
Libro: Learn C# in One Day and Learn It Well: C# for Beginners with Hands-on Project (Learn Coding Fast with Hands-On Project) (Volume 3)

Evaluación de los aprendizajes

Se evaluara cada unidad con un cuestionario. Habrá actividades prácticas en todas las unidades las cuales deberán ser entregadas en tiempo y forma.

Instrumentos para la evaluación

Cuestionarios con preguntas teóricas específicas y de opción múltiple y actividades prácticas explicadas paso a paso.
Encuestas de satisfacción de los participantes

Requisitos de Asistencia y aprobación

Los requisitos de asistencia estarán dados por el acceso al campus virtual durante el transcurso del curso.
Los requisitos de aprobación estarán dados por al menos el 70% de los cuestionarios aprobados y las actividades prácticas entregadas y aprobadas.

Duración (Hs.)

40

Detalle sobre la duración

Módulos distribuidos en 5 semanas.

Lugar

Campus Virtual INAP

Perfil Instructor

Profesionales con formación académica y laboral en sistemas informáticos.

Origen de la demanda

Actividades organizadas por INAP

Prestadores Docentes

CUIT/CUIL	APELLIDO Y NOMBRE
20357929025	FERREIRO,IGNACIO NAHUEL
20251151297	SANTORO,MARTIN SEBASTIAN