

SISTEMA NACIONAL DE CAPACITACION DISEÑO DE LA ACTIVIDAD

Nombre

PROGRAMACION III

Código INAP IN26552/17

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#.

Perfil del participante

Este curso está destinado a los agentes y funcionarios pertenecientes a organismos públicos. Se requiere conocimientos básicos en Programación o tener Aprobado en nivel II.

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.

Saber un lenguaje de programación en C# y conocer sus alcances.

Las bases para comprender otros lenguajes de programación.

Contenido

MODULO I Programación Orientada a Objetos

Conceptos básicos

Abstracción

Cohesión

MODULO II Herencia

Polimorfismo

Acoplamiento

Encapsulamiento

MODULO III

Concepto de Patrón de Diseño

Como elegir un patrón de diseño

Tipos de patrones de diseño

MODULO IV

Windows Forms

Web Forms

MODULO V

Modelo Vista Controlador

MVC Razor

Interacción con SQL Server

Estrategias metodológicas y recursos didácticos

Se abordara por medio de apuntes teóricos divididos en actividades introductoras, de desarrollo y de integración con tutoriales paso a paso y prácticas de programación con Python.

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](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

Evaluación de procesos: Actividades prácticas en cada módulo. Participación en foros.

Evaluación de producto: se realizará una evaluación integradora.

Instrumentos para la evaluación

Cuestionarios con preguntas teóricas específicas y de opción múltiple y actividades prácticas explicadas paso a paso.

Encuesta 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