

Programa Analítico de la Unidad Curricular: Electiva I (Visual Basic)

PROGRAMA:	Ing. Sistemas e Informática
HORAS TEÓRICAS:	32
HORAS PRÁCTICAS:	32
CARGA CREDITICIA:	3

Unidad: I Tema: Diseño de la Interfaz para el Usuario Duración (hrs): 12

Meta de Aprendizaje: Identificar cada uno de los elementos que componen Visual Basic a través del análisis del entorno para el desarrollo de interfaces, capacitando al alumno para utilizar los recursos y herramientas de Visual Basic, el cual le da la facilidad de programar utilizando una cantidad menor de instrucciones o de códigos de programación.

Conocimientos Previos: Manejo de ambiente Windows.

Contenidos:	Estrategias de Aprendizaje	Estrategias de Evaluación	Recursos
<p>Conceptuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Programación Orientada a Objetos ▪ Entorno para el desarrollo de interfaces: <ul style="list-style-type: none"> - Objetos, Controles y Propiedades. - Formularios SDI, MDI. - Creación de Menú y cuadro de diálogos. - Administración de proyectos. ▪ Elementos del lenguaje: variables y operadores; sentencias de control. <p>Procedimentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Revisar la bibliografía pertinente a la programación orientada a objetos. ▪ Manejar el entorno para el desarrollo de interfaces. ▪ Reconocer los elementos para la programación en el lenguaje de programación Visual Basic. ▪ Codificar programas utilizando condicionales y ciclos repetitivos. <p>Actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Interés: resaltar la importancia que tiene el conocimiento de la terminología básica de Programación Orientada a Objetos. ▪ Motivación: el uso de Visual Basic de manera significativa es proporcional al conocimiento de sus potencialidades. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Discusión Grupal ▪ Clase magistral 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Examen práctico (práctica evaluada) 15% ▪ Asignación 10% 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Textos ▪ Pizarrón ▪ Computador ▪ Marcadores

Unidad: II Tema: Desarrollo de Aplicaciones Duración (hrs): 12

Meta de Aprendizaje: Diseñar aplicaciones usando el lenguaje de programación Visual Basic, despertando en los estudiantes el interés para crear y manejar formularios con sus propiedades y sus eventos.

Conocimientos Previos: Ninguno

Contenidos:	Estrategias de Aprendizaje	Estrategias de Evaluación	Recursos
<p>Conceptuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Codificación de Eventos. ▪ Módulos y procedimientos. ▪ Matrices de datos y de objetos. ▪ Depurador de código. <p>Procedimentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Programar utilizando vectores y matrices. <p>Actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Interés: explicar la relevancia del desarrollo de aplicaciones con Visual Basic 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ejecución de talleres prácticos para el diseño y desarrollo de Aplicaciones. ▪ Clase magistral 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Examen Práctico (práctica evaluada) 15% ▪ Asignación 10% 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Computador ▪ Pizarrón ▪ Marcadores

Unidad: III Tema: Aplicaciones con Base de Datos Duración (hrs): 12

Meta de Aprendizaje: Manejo de base de datos con el lenguaje de programación Visual Basic, utilizando los conceptos básicos de base de datos y tablas.

Conocimientos Previos: Desarrollo de Aplicaciones con Visual Basic.

Contenidos:	Estrategias de Aprendizaje	Estrategias de Evaluación	Recursos
<p>Conceptuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manejo de base de datos con Visual Basic: <ul style="list-style-type: none"> - Programación de los controles relacionados con ADO Data Control. - Diseño de base de datos normalizadas. - Instrucciones SQL para la búsqueda de datos. <p>Procedimentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer las propiedades de los controles relacionados con la base de Datos. • Utilizar SQL para la búsqueda de información en las tablas. • Desarrollar aplicaciones relacionadas con la base de datos. <p>Actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Interés: indicar la importancia que tiene el enlace de Visual Basic con Base de Datos para la elaboración de sistemas de información. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrollo de talleres prácticos para el diseño de Aplicaciones con Base de Datos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Examen práctico (práctica evaluada) 15% ▪ Asignación 10% 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Computador ▪ Pizarrón ▪ Marcadores

III. Organización del Programa en Unidades de Aprendizaje

Unidad:	HT	HP	TOTAL
I. Diseño de la Interfaz para el Usuario	6	6	12
II. Desarrollo de Aplicaciones	6	6	12
III. Aplicaciones con Base de Datos	6	6	12

IV. Estrategias de Aprendizaje:

- Discusión Grupal
- Discusión grupal para la identificación de los elementos que conforman Visual Basic Clase magistral
- Realización de talleres demostrativos relacionados con el funcionamiento de Visual Basic
- Desarrollo de talleres prácticos sobre el manejo de las instrucciones de Visual Basic Clase magistral
- Ejecución de talleres prácticos para el diseño de reportes con Visual Basic

V. Estrategias de Evaluación:

- Taller o Examen Práctico
- Asignación práctica

VI. Bibliografía:

Balena, Francisco (2000). *Programación Avanzada con Microsoft Visual Basic 6.0*. Madrid: Mc Graw Hill.

Cornell, Gary (1999). *Visual Basic 6.0*. Madrid: Mc Graw Hill.

Mc Manus, Jeffrey P. (1999). *Base de Datos con Visual Basic 6.0*. Madrid: Prentice Hall

Halvorson, Michael (1999). *Aprenda Visual Basic 6.0 ya*. Madrid: Mc Graw Hill.

www.monografias.com

www.abcdatos.com

www.lawebdelprogramador.com