

**Universidad Estatal de Sonora**  
**Secuencia Didáctica**

<b>Curso:</b> PROGRAMACION APLICADA		<b>Horas aula:</b> 0
<b>Clave:</b> COM23B2V		
<b>Antecedentes:</b>		<b>Horas virtuales:</b> 4
<b>Competencia del área:</b>	<b>Competencia del curso:</b> Desarrollar aplicaciones en un ambiente de programación visual bajo los estándares de calidad de software que permitan agilizar los procesos y toma de decisiones en las organizaciones de forma creativa e innovadora.	
<b>Elementos de competencia:</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar los componentes y herramientas del ambiente de programación visual .NET para el aseguramiento en su implementación, con el propósito que actúe en situaciones reales de forma innovadora.</li> <li>2. Aplicar la sintaxis y semántica de un lenguaje de programación visual bajo los estándares del código para la resolución de problemas en situaciones reales de forma creativa.</li> <li>3. Construir aplicaciones utilizando un ambiente de programación visual bajo los criterios de la calidad de software para eficientizar los procesos y toma de decisiones en las organizaciones de manera creativa e innovadora.</li> </ol>		
<b>Perfil del docente:</b>		
Licenciatura en Informática, Ingeniero en Sistemas Computacionales, Ingeniero en Software preferente con posgrado en el área de Sistemas Computacionales. Deberá contar con formación pedagógica en educación virtual; dominio de las tecnologías de información y comunicación para el uso en educación a distancia y en especial de las herramientas del entorno virtual o plataforma tecnológica; dominio de la educación por competencias; dominio de técnicas de aprendizaje activo y autorregulado, colaborativo y basado en problemas para centrar el aprendizaje en el estudiante; habilidad para motivar y guiar procesos de aprendizajes autónomos.		
<b>Elaboró:</b> ERICK ALONSO CASTRO NAVARRO/MIGUEL ANGEL ROMERO		Febrero 2021
<b>Revisó:</b> MTRO. JESÚS GONZÁLEZ ORNELAS		Noviembre 2021
<b>Última actualización:</b>		
<b>Autorizó:</b> UES Virtual		

**Elemento de competencia 1:** Identificar los componentes y herramientas del ambiente de programación visual .NET para el aseguramiento en su implementación, con el propósito que actúe en situaciones reales de forma innovadora.

**Competencias blandas a promover:** Creatividad, Innovación.

**EC1 Fase I: Plataforma Visual Studio .NET y su entorno de desarrollo.**

**Contenido:** Descripción del entorno de desarrollo (IDE), Explorador de soluciones, Panel de propiedades, Tipos de proyectos.

**EC1 F1 Actividad de aprendizaje 1: Foro Introducción a la Programación Visual.**

Participar en el Foro: "Introducción a la programación visual".

Para tu participación, considera los siguientes aspectos:

1. Realiza la lectura de los recursos disponibles para esta actividad en tu plataforma.
2. Una vez que hayas revisado el material, deberás redactar un párrafo donde menciones las principales funcionalidades de la plataforma de visual estudio y cuál es su funcionamiento.
3. Tu comentario debe tener una extensión mínima de 200 palabras (donde podrás utilizar el contador de palabras de WORD).
4. Así mismo deberás retroalimentar por lo menos a dos compañeros, donde deberás contemplar una extensión mínima de 120 palabras.
5. Recuerda cuidar tu ortografía.

5 hrs. Virtuales

**Tipo de actividad:**

Aula ( ) Virtuales (X) Laboratorio ( )  
Grupal ( ) Individual (X) Equipo ( )  
Independientes ( )

**Recursos:**

- Introducción a c#, incluido en la plataforma educativa.
- [Bienvenida al IDE de Visual Studio](#)
- [C# 8 - Desarrolle aplicaciones Windows con Visual Studio 2019.](#)
- [Libro: C# para estudiantes](#)

**Criterios de evaluación de la actividad:**

[Rúbrica de Participación en Foro](#)

**EC1 F1 Actividad de aprendizaje 2: Participación en Wiki: Diseño de la Aplicación Visual.**

Realizar aportación en una wiki grupal sobre el "Entorno de Programación en Visual Studio". Para poder realizar tu aportación debes seguir el siguiente proceso:

1. Investigar en fuentes proporcionadas y adicionales, sobre las herramientas y propiedades más utilizadas en Visual Studio.
2. Dentro de la Wiki deberás especificar: 2 controles explicando su función, 1 propiedad de algún control (No necesariamente del mismo control) especificando el control al que pertenece y cuál es su función y 1 evento especificando al control al que pertenece y su función. *Ejemplo: Label: Se función es colocar un texto dentro del formulario. Propiedad name: Se coloca el nombre del control que será utilizado durante la*

**Tipo de actividad:**

Aula ( ) Virtuales (X) Laboratorio ( )  
Grupal ( ) Individual (X) Equipo ( )  
Independientes ( )

**Recursos:**

- [Información general de visual studio.](#)
- [Controles .NET \(2011\).](#)
- Introducción a C# incluido en plataforma educativa.

**Criterios de evaluación de la actividad:**

[Rúbrica para Participación en Wiki](#)

<p><i>utilización del código. Evento: Clic: Se reproduce cuando se le da clic al control y realice lo programado en ese módulo o método.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Revisa los recursos que se encuentran en esta actividad.</li> <li>4. Redacta en un documento en Word para auxiliarte en la redacción de esta actividad.</li> <li>5. Una vez que hayas concluido tu escrito, deberás copiar el texto y pegarlo en la Wiki incluida en la plataforma educativa en el último elemento de competencia.</li> <li>6. Antes de pegar el texto deberás escribir tu nombre completo con MAYÚSCULAS y debajo de tu nombre pegarás el texto.</li> <li>7. Tu participación deberá incluir como mínimo una imagen relacionada al tema.</li> </ol> <p>6 hrs. Virtuales</p>	
<p><b>EC1 Fase II: Características y sintaxis básica del lenguaje de desarrollo C.</b></p> <p><b>Contenido:</b> Características del lenguaje.</p>	
<p><b>EC1 F2 Actividad de aprendizaje 3: Solución de ejercicio de Conversión de unidades de temperatura.</b></p> <p>Construir una aplicación que consista en la conversión de unidades de temperatura, de °C a °F y viceversa.</p> <p>Instrucciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Revisa el documento "Instrucciones para Act3 Conversión de unidades" el cual está incluido en la plataforma educativa.</li> <li>2. Sigue paso a paso las instrucciones que se detallan en el mismo.</li> <li>3. Una vez que hayas concluido deberás generar un video explicando los realizado en la actividad, mostrando el código y diseño generados.</li> <li>4. Al finalizar el vídeo deberá publicarlo en su cuenta personal de youtube (Si no la ha generado será necesario realizar esta acción). Envíe la liga del video a la plataforma educativa, asegurandose que cuente con los permisos de acceso para que la actividad pueda ser evaluada.</li> </ol> <p>5 hrs. Virtuales</p>	<p><b>Tipo de actividad:</b>  Aula ( ) Virtuales (X) Laboratorio ( )  Grupal ( ) Individual (X) Equipo ( )  Independientes ( )</p> <p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">C# Windows Forms</a>.</li> <li>• <a href="#">Tipos de datos en C#</a>.</li> <li>• <a href="#">Variables de tipo numérico</a>.</li> </ul> <p><b>Criterios de evaluación de la actividad:</b></p> <p><a href="#">Rúbrica de solución de ejercicios</a></p>
<p><b>EC1 F2 Actividad de aprendizaje 4: Quiz elemento de competencia 1.</b></p> <p>Contestar el quiz incluido en la plataforma de forma</p>	<p><b>Tipo de actividad:</b>  Aula ( ) Virtuales (X) Laboratorio ( )  Grupal ( ) Individual (X) Equipo ( )  Independientes ( )</p>

individual, en base a las siguientes instrucciones:

1. Repasa todos los temas que se vieron en el elemento de competencia mediante los materiales incluidos en los apartados de recursos.
2. Accesa al quiz en plataforma educativa institucional.
3. En base a la pregunta, elige la respuesta que consideres correcta.
4. Avanza hasta concluir todas las preguntas.
5. Tendrás un tiempo límite de 1 hora.
6. Envíalo para su revisión.
7. Solo tendrás una oportunidad para contestarlo.

1 hr. Virtual

**Recursos:**

Todos los recursos y actividades del elemento de competencia.

**Criterios de evaluación de la actividad:**

Cantidad de aciertos obtenidos en relación a la cantidad de preguntas.

**Evaluación formativa:**

- Foro: "Introducción a la Programación Visual".
- Participación en Wiki: Diseño de la Aplicación Visual.
- Solución de ejercicio de Conversión de unidades de temperatura.
- Quiz del Primer Elemento de Competencia.

**Fuentes de información**

1. Bell, D. (2011). C# para estudiantes. México: Pearson.
2. Ceballos, Sierra, F. (2007). Microsoft C#: Curso de programación. España: Alfaomega.
3. Ceballos, S. F. J. (2012). Enciclopedia de Microsoft Visual C#: interfaces gráficas y aplicaciones para Internet con Windows Forms y ASP.NET (4a. ed.). España: RA-MA Editorial. Retrieved from <http://www.ebrary.com>
4. Información general de visual studio: <https://docs.microsoft.com/es-es/visualstudio/ide/advanced-feature-overview?view=vs-2019>
5. C# 8 - Desarrolle aplicaciones Windows con Visual Studio 2019: <https://www.ediciones-eni.com/open/mediabook.aspx?idR=262e263c2f2880ba3c141ff5392bbdb4>
6. Introducción a c# (2017)
7. Tutorial Curso C# - 3. Tipos de Datos. (2015, 24 marzo). [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=PBDLm4SHVJY>
8. Variables de tipo numerico | Desarrollo en CSharp (C#) #5. (2018, 15 junio). [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=9rina03THhl>

**Elemento de competencia 2:** Aplicar la sintaxis y semántica de un lenguaje de programación visual bajo los estándares del código para la resolución de problemas en situaciones reales de forma creativa.

**Competencias blandas a promover:** Creatividad, Resolución de problemas.

**EC2 Fase I: Estructuras de control selectivas, de repetición y arreglos unidimensionales y bidimensionales en la codificación de programas.**

**Contenido:** If, switch, for , for each, while, arreglos y matrices

**EC2 F1 Actividad de aprendizaje 5: Solución de ejercicios Tablas de Multiplicar**

Construir una aplicación que consista en el cálculo de las tablas de multiplicar.

Instrucciones:

1. Revisa el documentos "Instrucciones para Act5 Tablas de Multiplicar" el cual esta incluido en la plataforma educativa.
2. Sigue paso a paso las instrucciones que se detallan en el mismo.
3. Una vez que hayas concluido deberás generar un video explicando los realizado en la actividad, mostrando el código y diseño generados.
4. Al finalizar el vídeo deberá publicarlo en su cuenta personal de youtube (Si no la ha generado será necesario realizar esta acción). Envíe la liga del video a la plataforma educativa, asegurandose que cuente con los permisos de acceso para que la actividad pueda ser evaluada.

5 hrs. Virtuales

**Tipo de actividad:**

Aula ( ) Virtuales (X) Laboratorio ( )  
Grupal ( ) Individual (X) Equipo ( )  
Independientes ( )

**Recursos:**

- [Estructuras de Control C#](#).
- [Tutorial C#](#).
- [Estructuras de control en tutorial C#](#).

**Criterios de evaluación de la actividad:**

[Rúbrica solución de ejercicios.](#)

**EC2 F1 Actividad de aprendizaje 6: Solución de ejercicios Programa de la hamburguesa**

Construir una aplicación que consista en el cálculo de las tablas de multiplicar.

Instrucciones:

1. Revisa el documentos "Instrucciones para Act6 Tienda de hamburguesas" el cual esta incluido en la plataforma educativa.
2. Sigue paso a paso las instrucciones que se detallan en el mismo.
3. Una vez que hayas concluido deberás generar un video explicando los realizado en la actividad, mostrando el código y diseño generados.
4. Al finalizar el vídeo deberá publicarlo en su cuenta personal de youtube (Si no la ha generado será necesario realizar esta acción). Envíe la liga del video a la plataforma educativa, asegurandose que cuente con los permisos de acceso para que la actividad

**Tipo de actividad:**

Aula ( ) Virtuales (X) Laboratorio ( )  
Grupal ( ) Individual (X) Equipo ( )  
Independientes ( )

**Recursos:**

- [Tutorial Curso C# - 13. Arreglos](#).
- [Arreglos bidimensionales](#).

**Criterios de evaluación de la actividad:**

[Rúbrica de solución de ejercicios.](#)

<p>pueda ser evaluada.</p> <p>5 hrs. Virtuales</p>	
<p><b>EC2 Fase II: Manejo de base de datos a través de formularios, inserción, actualización y eliminación de registros.</b></p> <p><b>Contenido:</b> Conexión a base de datos, los objetos Dataset y Data Reader, Control DataGrid.</p>	
<p><b>EC2 F2 Actividad de aprendizaje 7: Práctica Conexión de base de datos.</b></p> <p>Crear una aplicación que consista en lograr realizar la conexión de una base de datos con el objetivo de poder acceder a la información que se encuentra en ella.</p> <p>Instrucciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Consulta los recursos que se encuentran disponibles en plataforma y otros adicionales que consideres para el desarrollo de la actividad.</li> <li>2. Para el desarrollo de la actividad deberá crear un proyecto de tipo WINDOWSFORMS a través del lenguaje de c# titulado "Mi_conexion".</li> <li>3. Se creará una base de datos en el mismo proyecto, agregando una base de datos basada en servicios.</li> <li>4. En la base de datos se creara una tabla con la información que usted elija.</li> <li>5. Se creará un formulario el cual deberá contener un botón, una vez que el usuario de clic en el boton el programa deberá ser capaz de enviar un mensaje diciendo si la conexión se ha realizado correctamente o no.</li> <li>6. Una vez concluido deberás generar un video explicando los realizado en la actividad, mostrando el código y diseño generados.</li> <li>7. Al finalizar el vídeo deberá publicarlo en su cuenta personal de youtube (Si no la ha generado será necesario realizar esta acción). Envíe la liga del video a la plataforma educativa, asegurandose que cuente con los permisos de acceso para que la actividad pueda ser evaluada</li> </ol> <p>6 hrs. Virtuales</p>	<p><b>Tipo de actividad:</b>  Aula ( ) Virtuales (X) Laboratorio ( )  Grupal ( ) Individual (X) Equipo ( )  Independientes ( )</p> <p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Video: <a href="#">Conexión a base de datos.</a></li> <li>• Sitio web: <a href="#">Creación de base de datos basada en servicios.</a></li> </ul> <p><b>Criterios de evaluación de la actividad:</b></p> <p><a href="#">Rúbrica reporte de prácticas.</a></p>
<p><b>EC2 F2 Actividad de aprendizaje 8: Práctica Gestión de información.</b></p> <p>Construir una aplicación que consista en el desarrollo de una aplicación que pueda eliminar, actualizar, borrar y mostrar datos de una base de datos.</p>	<p><b>Tipo de actividad:</b>  Aula ( ) Virtuales (X) Laboratorio ( )  Grupal ( ) Individual (X) Equipo ( )  Independientes ( )</p> <p><b>Recursos:</b></p>

<p>Instrucciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Revisa el documentos "Instrucciones para Act8 Gestión de información en base de datos" el cual esta incluido en la plataforma educativa.</li> <li>2. Sigue paso a paso las instrucciones que se detallan en el mismo.</li> <li>3. Una vez que hayas concluido deberás generar un video explicando los realizado en la actividad, mostrando el código y diseño generados.</li> <li>4. Al finalizar el vídeo deberá publicarlo en su cuenta personal de youtube (Si no la ha generado será necesario realizar esta acción). Envíe la liga del video a la plataforma educativa, asegurandose que cuente con los permisos de acceso para que la actividad pueda ser evaluada.</li> </ol> <p>6 hrs. Virtuales</p>	<p>Sitio web: <a href="#">Insertar, Actualizar, Borrar y Mostrar Registros de base de datos.</a></p> <p><b>Criterios de evaluación de la actividad:</b>  <a href="#">Rúbrica de reporte de práctica.</a></p>
--	--

<p><b>Evaluación formativa:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Solución de ejercicios Tablas de multiplicar</li> <li>• Solución de ejercicios Tienda de hamburguesas</li> <li>• Práctica Conexión a base de datos</li> <li>• Práctica Gestión de información</li> </ul>
---

<b>Fuentes de información</b>
-------------------------------

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Soluciones Tecnológicas. (2019, 28 marzo). <i>Conexión a Base de Datos en Visual estudio 2019 C# y SqlServer</i> [Video]. YouTube. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=RmDiUg30vkM">https://www.youtube.com/watch?v=RmDiUg30vkM</a></li> <li>2. Creación de una Base de datos en VisualStudio y conexion con C#. (2016, 27 octubre). [Video]. YouTube. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=J8oRxx98hGA">https://www.youtube.com/watch?v=J8oRxx98hGA</a></li> <li>3. Tutorial Curso C# - 13. Arreglos. (2015, 12 mayo). [Video]. YouTube. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Oef8hPJwQmo">https://www.youtube.com/watch?v=Oef8hPJwQmo</a></li> <li>4. G. (2019, 19 septiembre). Crear un archivo de base de datos y usar el diseñador de tablas - Visual Studio. Microsoft Docs. <a href="https://docs.microsoft.com/es-es/visualstudio/data-tools/create-a-sql-database-by-using-a-designer?toc=%2Fvisualstudio%2Fget-started%2Fcsharp%2Ftoc.json&amp;bc%2Fvisualstudio%2Fget-started%2Fcsharp%2Fbreadcrumb%2Ftoc.json&amp;viewvs-2019">https://docs.microsoft.com/es-es/visualstudio/data-tools/create-a-sql-database-by-using-a-designer?toc=%2Fvisualstudio%2Fget-started%2Fcsharp%2Ftoc.json&amp;bc%2Fvisualstudio%2Fget-started%2Fcsharp%2Fbreadcrumb%2Ftoc.json&amp;viewvs-2019</a></li> <li>5. O. (2017, 8 junio). Insertar, actualizar y eliminar registros de una tabla con Access SQL. Microsoft Docs. <a href="https://docs.microsoft.com/es-es/office/vba/access/concepts/structured-query-language/insert-update-and-delete-records-from-a-table-using-access-sql">https://docs.microsoft.com/es-es/office/vba/access/concepts/structured-query-language/insert-update-and-delete-records-from-a-table-using-access-sql</a></li> <li>6. Estructuras de control. (2015, 3 marzo). Tutorial de C#. <a href="https://csharp.com.es/estructuras-de-control/">https://csharp.com.es/estructuras-de-control/</a></li> <li>7. B. (2021, 5 febrero). Ramas y bucles: tutorial de introducción a C#. Microsoft Docs. <a href="https://docs.microsoft.com/es-es/dotnet/csharp/tour-of-csharp/tutorials/branches-and-loops-local">https://docs.microsoft.com/es-es/dotnet/csharp/tour-of-csharp/tutorials/branches-and-loops-local</a></li> </ol>
---

**Elemento de competencia 3:** Construir aplicaciones utilizando un ambiente de programación visual bajo los criterios de la calidad de software para eficientizar los procesos y toma de decisiones en las organizaciones de manera creativa e innovadora.

**Competencias blandas a promover:** Creatividad, Análisis de Problemas, Responsabilidad.

**EC3 Fase I: Manejo de reportes para la consulta y procesamiento de información.**

**Contenido:** Informes.

**EC3 F1 Actividad de aprendizaje 9: Práctica Elaboración de reportes.**

Crear una aplicación que consista realizar un reporte a través de la información de una base de datos.

Instrucciones:

1. Consulta los recursos que se encuentran disponibles en plataforma y otros adicionales que consideres para el desarrollo de la actividad.
2. Para el desarrollo de la actividad deberá crear un proyecto de tipo WINDOWSFORMS a través del lenguaje de c# titulado "Mi\_reporte".
3. Se creará una base de datos en el mismo proyecto, agregando una base de datos basada en servicios.
4. En la base de datos se creara una tabla con la información que usted elija.
5. Se creará un formulario el cual deberá contener un botón, una vez que el usuario de clic en el boton el programa deberá ser capaz de crear un reporte con la información descrita en la tabla de la base de datos. El reporte deberá generarse filtrando la información por algún campo de la tabla, fecha, cantidad, etc.
6. Una vez concluido deberás generar un video explicando los realizado en la actividad, mostrando el código y diseño generados.
7. Al finalizar el vídeo deberá publicarlo en su cuenta personal de youtube (Si no la ha generado será necesario realizar esta acción). Envíe la liga del video a la plataforma educativa, asegurandose que cuente con los permisos de acceso para que la actividad pueda ser evaluada

5 hrs. Virtuales

**Tipo de actividad:**

Aula ( ) Virtuales (X) Laboratorio ( )  
Grupal ( ) Individual (X) Equipo ( )  
Independientes ( )

**Recursos:**

- [Reportes en C# .Net con VS 2019 \(3-3\)](#)
- [Reportes en C# y SQL SERVER con ReportViewer y Procedimientos Almacenados.](#)
- [Como crear reporte con reportviewer en C# .NET en visual estudio 2017.](#)

**Criterios de evaluación de la actividad:**

[Rúbrica de reporte de prácticas.](#)

**EC3 F1 Actividad de aprendizaje 10: Quiz elemento de competencia 2.**

Contestar el quiz incluido en la plataforma de forma individual, en base a las siguientes instrucciones:

1. Repasa todos los temas que se vieron en el

**Tipo de actividad:**

Aula ( ) Virtuales (X) Laboratorio ( )  
Grupal ( ) Individual (X) Equipo ( )  
Independientes ( )

**Recursos:**

<p>elemento de competencia mediante los materiales incluidos en los apartados de recursos.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Accesa al quiz en plataforma educativa institucional.</li> <li>En base a la pregunta, elige la respuesta que consideres correcta.</li> <li>Avanza hasta concluir todas las preguntas.</li> <li>Tendrás un tiempo límite de 1 hora.</li> <li>Envíalo para su revisión.</li> <li>Solo tendrás una oportunidad para contestarlo</li> </ol> <p>1 hr. Virtual</p>	<p>Recursos y actividades del elemento de competencia.</p> <p><b>Criterios de evaluación de la actividad:</b> Cantidad de aciertos obtenidos en relación a la cantidad de preguntas.</p>
<p><b>EC3 Fase II: Paquete de instalación para la distribución de una aplicación.</b></p> <p><b>Contenido:</b> Empaquetado y distribución de aplicaciones Windows.</p>	
<p><b>EC3 F2 Actividad de aprendizaje 11: Exposición oral sobre Paquete de instalación en Visual Studio.</b></p> <p>Exposición oral en vídeo sobre la creación de un paquete de instalación de una aplicación con visual studio.</p> <p>Instrucciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Investigar en fuentes adicionales los pasos a seguir para la elaboración de un paquete de instalación de una aplicación que contenga una base de datos en visual studio para elaborar un vídeo donde expongas como debe realizarse ese proceso. Para ello deberás hacer uso de una herramineta para crear videos animados (Powtoon, Animaker, Renderforest)</li> <li>Para realizar tu actividad es importante utilizar los recursos sugeridos, así como otro que consideres necesarios.</li> <li>Al finalizar el video, publíquelo en su cuenta personal de Youtube. Envíe la liga del vídeo a plataforma, asegúrese que cuente con los permisos de acceso, para que pueda ser evulado correctamente.</li> </ol> <p>6 hrs. Virtuales</p>	<p><b>Tipo de actividad:</b> Aula ( ) Virtuales (X) Laboratorio ( ) Grupal ( ) Individual (X) Equipo ( ) Independientes ( )</p> <p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Internet</li> <li>Computadora</li> <li><a href="#">Software Powtoon.</a></li> <li><a href="#">Animaker.</a></li> <li><a href="#">Renderforest</a></li> <li>Vídeo: <a href="#">Crear Instalador -Aplicación con base de datos Local – Visual Studio, SQL Server.</a></li> </ul> <p><b>Criterios de evaluación de la actividad:</b> <a href="#">Rúbrica de exposición oral.</a></p>
<p><b>EC3 F2 Actividad de aprendizaje 12: Proyecto integrador aplicación con manejo de base de datos y reportes.</b></p> <p>Desarrollar una aplicación con manejo de base de datos y reportes como proyecto integrador.</p> <p>Instrucciones:</p>	<p><b>Tipo de actividad:</b> Aula ( ) Virtuales (X) Laboratorio ( ) Grupal ( ) Individual (X) Equipo ( ) Independientes ( )</p> <p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recursos:</li> <li>Computadora</li> </ul>

<p>Desarrollar una aplicación a partir de los siguientes requerimientos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La aplicación deberá contener un Login, donde los usuarios registrados en una tabla de la base de datos podrán ingresar.</li> <li>• Tendrá un modulo de clientes, el cual permitirá agregar, actualizar, borrar y mostrar la información. Se deberán contemplar los campos: IdCliente, Nombre, Domicilio, Telefono y Correo.</li> <li>• Deberá tener un modulo de productos el cual permitirá agregar, actualizar, borrar y mostrar la información. La tabla productos deberá contener los campos: Idproducto, Producto, Descripción, Cantidad y Precio.</li> <li>• Deberá tener un modulo de ventas el cual permitirá agregar y mostrar las ventas. Además se podrá generar un reporte por fechas de las ventas. La tabla ventas deberá contener los campos: Idventa, Total y Precio.</li> <li>• Una vez realizado deberá crearse un paquete de instalación, mismo que deberá entregarse por la plataforma en un archivo comprimido. Tomando en consideración incluir las claves de acceso al sistema.</li> </ul> <p>9 hrs. Virtuales</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visual Studio</li> </ul> <p><b>Criterios de evaluación de la actividad:</b></p> <p>Rúbrica de <a href="#">proyecto integrador</a></p>	
<p><b>Evaluación formativa:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Práctica Elaboración de reportes.</li> <li>• Quiz elemento de competencia 2.</li> <li>• Exposición oral sobre Paquete de instalación en Visual Studio.</li> <li>• Proyecto integrador aplicación con manejo de base de datos y reportes.</li> </ul>		
<p><b>Fuentes de información</b></p>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Reportes en C# .Net con VS 2019 (3-3) Diseñando nuestro reporte.</i> (2019, 14 noviembre). [Vídeo]. YouTube. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=MPKqjffs1d8">https://www.youtube.com/watch?v=MPKqjffs1d8</a></li> <li>2. <i>Reportes en C# y SQL SERVER con ReportViewer y Procedimientos Almacenados.</i> (2013, 29 octubre). [Vídeo]. YouTube. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=8XIG-OhLAuw">https://www.youtube.com/watch?v=8XIG-OhLAuw</a></li> <li>3. R. (2020, 26 abril). <i>Como crear reporte con reportviewer en C# .NET en visual estudio 2017.</i> Gitmedio. <a href="https://www.gitmedio.com/como-crear-reporte-con-reportviewer-c-net/">https://www.gitmedio.com/como-crear-reporte-con-reportviewer-c-net/</a></li> </ol>		
<p><b>Políticas</b></p> <p>Al inicio del curso el facilitador establecerá los horarios y las vías de comunicación, considerando al menos una vía alterna a la plataforma educativa.</p> <p>El profesor publicará los</p>	<p><b>Metodología</b></p> <p>El curso se llevará mediante la plataforma educativa que la institución designe.</p> <p>El curso será intensivo, por lo que se deberán realizar un determinado número de actividades cada</p>	<p><b>Evaluación</b></p> <p>La evaluación del curso se realizará de acuerdo al Reglamento Escolar vigente que considera los siguientes artículos:</p> <p>ARTÍCULO 27. La evaluación es el proceso que permite valorar el</p>

<p>Lineamientos de entrega de actividades y evaluación, en donde quedará establecido el calendario semanal que tendrán para subir las actividades a la plataforma, así como las fechas de cierre de plataforma.ES</p> <p>RESPONSABILIDAD DEL ALUMNO LEER LOS LINEAMIENTOS.</p> <p>El alumno deberá ingresar diariamente al curso en plataforma y realizar las actividades de acuerdo al calendario establecido por el profesor.</p> <p>Cualquier duda que tenga el alumno al realizar la actividad, es obligación solicitar asesoría al facilitador mediante la plataforma educativa institucional o el medio que el mismo haya dispuesto.</p> <p>El facilitador deberá dar retroalimentación oportuna de las actividades elaboradas por el alumno.</p> <p>En caso de no entregar a tiempo alguna evidencia, se penalizará con un porcentaje de la calificación.</p> <p>En caso de que la plataforma no esté disponible, deberá reportarlo al correo: <a href="mailto:uesvirtual@ues.mx">uesvirtual@ues.mx</a>. El facilitador deberá ofrecer un plan alternativo para la realización de las actividades.</p> <p>En caso de plagio en alguna de las actividades, el alumno no obtendrá la competencia en la evaluación correspondiente y su calificación será como si la actividad no la hubiese entregado.</p>	<p>semana.</p> <p>La dinámica del curso consiste en dar seguimiento a cada tema establecido en la secuencia didáctica a través de diversos tipos de actividades destinadas a ejecutarse, en su mayoría, en forma individual, a través de la plataforma educativa institucional.</p> <p>Se proporcionará una explicación de cada uno de los temas con material y herramientas apropiadas para su mejor comprensión y para un adecuado desarrollo de cada una de las actividades.</p> <p>El docente les proporcionará un calendario de elaboración de actividades, que contemple las fechas específicas de entrega de cada actividad.</p> <p>En caso no entregar las actividades de acuerdo al calendario establecido por el facilitador, si podrán entregarlas fuera de tiempo (siempre y cuando no esté cerrada la plataforma), sin embargo, se penalizará con el 20% de la calificación por la entrega tardía de la misma.</p> <p>Podrán entregar actividades siempre y cuando la plataforma se encuentre abierta, una vez que se cierre, ya no se aceptarán actividades.</p>	<p>desarrollo de las competencias establecidas en las secuencias didácticas del plan de estudio del programa educativo correspondiente. Su metodología es integral y considera diversos tipos de evidencias de conocimiento, desempeño y producto por parte del alumno.</p> <p>ARTÍCULO 28. Las modalidades de evaluación en la Universidad son:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diagnóstica permanente, entendiéndola como la evaluación continua del estudiante durante la realización de una o varias actividades;</li> <li>2. Formativa, siendo esta, la evaluación al alumno durante el desarrollo de cada elemento de competencia; y</li> <li>3. Sumativa es la evaluación general de todas y cada una de las actividades y evidencias de las secuencias didácticas.</li> </ol> <p>Sólo los resultados de la evaluación sumativa tienen efectos de acreditación y serán reportados al departamento de registro y control escolar.</p> <p>ARTÍCULO 29. La evaluación sumativa será realizada tomando en consideración de manera conjunta y razonada, las evidencias del desarrollo de las competencias y los aspectos relacionados con las actitudes y valores logrados por el alumno.</p> <p>ARTÍCULO 30. Los resultados de la evaluación expresarán el grado de dominio de las competencias, por lo que la escala de evaluación contemplará los niveles de:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Competente sobresaliente;</li> </ol>
---	--	---

2. Competente avanzado;
3. Competente intermedio;
4. Competente básico; y
5. No aprobado.

El nivel mínimo para acreditar una asignatura será el de competente básico. Para fines de acreditación los niveles tendrán un equivalente numérico conforme a lo siguiente:

1. Competente sobresaliente= 10
2. Competente avanzado= 9
3. Competente intermedio= 8
4. Competente básico= 7
5. No aprobado= 6