

**UNIVERSIDAD INTERAMERICANA DE PUERTO RICO**  
**VICEPRESIDENCIA DE ASUNTOS ACADÉMICOS, ESTUDIANTILES**  
**Y PLANIFICACIÓN SISTEMICA**

**PRONTUARIO**

<b>I.</b>	<b>TÍTULO DEL CURSO</b>	:	<b>PROGRAMACIÓN VISUAL</b>
	Código y Número	:	COMP 2300
	Créditos	:	Tres (3)
	Profesor	:	
	Término	:	
	Horas de Oficina	:	
	Correo electrónico	:	

**II. DESCRIPCIÓN**

Análisis, diseño e implantación de programas mediante la utilización de un lenguaje de programación visual. Incluye el manejo de objetos, sus propiedades, eventos y métodos. Énfasis en la definición de variables, tipos de datos, registros y otras estructuras de programación, subprogramas, estructuras de iteración, decisión y selección. Laboratorio cerrado. Requiere horas adicionales de laboratorio abierto. Requisito: COMP 2110 y 2120.

**III. OBJETIVOS TERMINALES Y CAPACITANTES**

Al finalizar las unidades temáticas del curso y mediante las experiencias de aprendizaje diarias, el estudiante podrá:

1. Analizar aplicaciones en un lenguaje de programación visual.
  - 1.1 Identificar el propósito de los diferentes archivos dentro del desarrollo de un proyecto en Visual Basic.
  - 1.2 Utilizar el lenguaje de VB.NET.
  - 1.3 Crear programas sencillos con controles principales utilizados en la programación de programas en el lenguaje de VB.NET.
  - 1.4 Editar, compilar, ejecutar y almacenar programas en Visual Basic aplicando la sintaxis del lenguaje.
2. Diseñar programas enfocados a objetos, sus propiedades, métodos y eventos.
  - 2.1 Definir conceptos de programación orientada a objetos.
  - 2.2 Programar diferentes controles de VB.NET en formularios.
  - 2.3 Aplicar los conceptos de propiedades, métodos y eventos con los diferentes controles de VB.NET.
3. Aplicar la programación visual mediante el uso de variables, tipos de datos, registros y otras estructuras, subprogramas, estructuras de iteración, decisión y selección.

- 3.1 Crear programas usando programación estructurada con diferentes tipos de variables, tipos de datos, registros y otras estructuras.
- 3.2 Crear programas desarrollando funciones y subrutinas.
- 3.3 Aplicar la sintaxis de las diferentes estructuras de control: if y select case
- 3.4 Aplicar el uso adecuado de las diferentes estructuras de repetición.

#### IV. CONTENIDO

- A. Aplicaciones en un lenguaje de programación visual
  1. Propósito de los diferentes archivos dentro del desarrollo de un proyecto en Visual Basic
  2. Lenguaje de alto nivel
  3. Programas sencillos con controles principales utilizados en la programación de programas en el lenguaje de VB.NET
  4. Aplicar la sintaxis del lenguaje
- B. Programas enfocados a objetos, sus propiedades, métodos y eventos
  1. Conceptos de programación orientada a objetos
  2. Diferentes controles de VB.NET en formularios
  3. Conceptos de propiedades, métodos y eventos con los diferentes controles
- C. Programación visual mediante el uso de variables, tipos de datos, registros y otras estructuras, subprogramas, estructuras de iteración, decisión y selección
  1. Programas con programación estructurada con diferentes tipos de variables, tipos de datos, registros y otras estructuras
  2. Programas con funciones y subrutinas
  3. Sintaxis de las diferentes estructuras de control: if y select case
  4. Uso adecuado de las diferentes estructuras de repetición

#### V. EVALUACIÓN

La nota final estará basada en el promedio de los siguientes puntos:

A.	Examen Parcial I	15%
B.	Examen Parcial II	15%
C.	Laboratorios	20%
D.	Proyectos (al menos dos)	30%
E.	Examen Final	<u>20%</u>
	TOTAL	100%

Curva Estándar de Calificaciones:

A	100	90
B	89	80
C	79	70
D	69	60
F	59	0

**VI. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA**

- A. Conferencias por el profesor
- B. Ejercicios de práctica
- C. Ejercicios de aplicación
- D. Lecturas y ejercicios suplementarios

**VII. RECURSOS EDUCATIVOS**

Libro de Texto:

Ebrary, MacDonald, Matthew, Book of Visual Basic 2005, 2006. [electronic resource]

**VIII. REFERENCIAS**

Ebrary, Gottfried, Byron S., Schaum's outline of theory and problems of programming with Visual Basic [electronic resource], 2005

**IX. NOTAS ESPECIALES:**

- (1) Todo estudiante que requiera servicios auxiliares o asistencia especial deberá solicitar los mismos al inicio del curso o tan pronto como adquiera conocimiento de que los necesita, mediante el registro correspondiente en la Oficina del Consejero Profesional, José Rodríguez, Coordinador de Servicios a los Estudiantes con Impedimentos, ubicada en el Programa de Orientación Universitaria.
- (2) El plagio, la falta de honradez, el fraude, la manipulación o falsificación de datos y cualquier otro comportamiento inapropiado relacionado con la labor académica son contrarios a los principios y normas institucionales y están sujetos a sanciones disciplinarias, según establece el Capítulo V, Artículo 1, Sección B. 2 del Reglamento General de Estudiantes.
- (3) El uso del celular o cualquier otro dispositivo de comunicación equivalente incluyendo Bluetooth, Blackberries, Palms, iPods y equivalentes, está

terminantemente prohibido durante la clase, especialmente durante los exámenes. Su atención es fundamental durante el período en el cual permanece en el salón de clase. Si necesita mantener prendido el celular durante la clase, debe estar en modo silente o vibración de manera que no interrumpa la clase o al profesor. En caso de que se active, si es imprescindible contestarlo, deberá salir del salón de clases SIN INTERRUMPIR. (No aplica para el curso en línea). Los teléfonos o dispositivos de comunicación No se usarán como calculadoras en los exámenes.