



UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN

FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,
SISTEMAS E INFORMÁTICA

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION



MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO POR COMPETENCIAS

CURSO: FUNDAMENTOS Y METODOLOGIA DE PROGRAMACION

DOCENTE: DR EDWIN IVAN FARRO PACIFICO





**UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

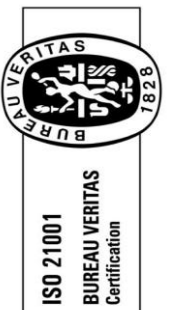
SÍLABO DE FUNDAMENTOS Y METODOLOGIA DE PROGRAMACION

I. DATOS GENERALES

Línea de Carrera	Desarrollo de Software
Semestre Académico	2025-2
Código del Curso	151
Créditos	3
Horas Semanales	Hrs. Totales: _X_ Teóricas _X_ Practicas _X_
Ciclo	II
Sección	A
Apellidos y Nombres del Docente	FARRO PACIFICO EDWIN IVAN
Correo Institucional	efarro@unjfsc.edu.pe
N° de Celular	993591426

II. SUMILLA Y DESCRIPCIÓN DEL CURSO

El lenguaje de programación Orientado a objetos. Etapas de desarrollo de un programa. Identificadores. Palabras reservadas. Tipos de datos primitivos. Variables primitivas. Literales. Sentencias de asignación. Expresiones aritméticas. Algoritmo. Diagramas de flujo. Pseudocódigo. Instrucciones algorítmicas básicas. Procesos secuenciales. Estructuras de decisión. Estructuras de repetición. Programación modular





UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN



FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,
SISTEMAS E INFORMÁTICA

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

III. CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO

	CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDACTICA	NOMBRE DE LA UNIDAD DIDACTICA	SEMANAS
 UNIDAD I	Analiza, diseña e implementa un proceso secuencial	ALGORITMOS, PROCESOS SECUENCIALES	1-4
UNIDAD II	Analiza, diseña e implementa una estructura de decisión simple y dobles	ESTRUCTURAS DE DECISION SIMPLE Y DOBLE	5-8
 UNIDAD III	Analiza, diseña e implementa una estructura de repetición	ESTRUCTURAS DE REPETICION	9-12
UNIDAD IV	Analiza, diseña e implementa aplicaciones modulares	APLICACIONES MODULARES	13-16



**UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

IV. INDICADORES DE CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO

NÚMERO	INDICADORES DE CAPACIDAD AL FINALIZAR EL CURSO
1	Implementar programas de procesos secuenciales
2	Implementar programas usando estructuras de decisión simples y anidadas
3	Implementar programas usando estructuras de repetición
4	Implementar programas usando programación modular
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	





**UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

V.- DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDACTICAS:

CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA I :

Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
	Cognitivos	Procedimental	Actitudinal		
1	El lenguaje Java. Etapas de desarrollo de un programa Java. Tipos de programas Java. Software para el desarrollo de programas Java. Identificadores. Palabras reservadas. Tipos de datos primitivos. Variables primitivas. Literales. Sentencias de asignación expresiones aritméticas.	<ul style="list-style-type: none"> Aprende cuales son las etapas del desarrollo de un programa Identifica los tipos de datos, así como la diferencia entre variable y contante 	<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente en el desarrollo de la clase Valora la participación de sus compañeros Participa dinámicamente para solucionar los ejercicios propuestos Promueve el trabajo en equipo. 	Debate dirigido (Discusiones) <ul style="list-style-type: none"> Foros, Chat Lecturas <ul style="list-style-type: none"> Uso de repositorios digitales Lluvia de ideas (Saberes previos) <ul style="list-style-type: none"> Foros, Chat 	Implementar programas de procesos secuenciales
2	Definición de objeto y clase. Diagramas de clase Definición de algoritmo. Diagramas de flujo y pseudocódigo	<ul style="list-style-type: none"> Aprende a plantear un problema realizando el análisis y diseño mediante diagramas UML, de flujo y pseudocódigo. Aprende a 	<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente en el desarrollo de la clase Valora la participación de sus compañeros 	Debate dirigido (Discusiones) <ul style="list-style-type: none"> Foros, Chat 	Implementar programas de procesos secuenciales





**UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

		crear aplicaciones por consola.	<ul style="list-style-type: none"> Participa dinámicamente para solucionar los ejercicios propuestos Promueve el trabajo en equipo. 	<p>Lecturas</p> <ul style="list-style-type: none"> Uso de repositorios digitales <p>Lluvia de ideas (Saberes previos)</p> <ul style="list-style-type: none"> Foros, Chat 	
3	Definir Java. Clase, métodos y atributos.	<ul style="list-style-type: none"> Aprende a crear clases, objetos y definir sus atributos y métodos 	<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente en el desarrollo de la clase Valora la participación de sus compañeros Participa dinámicamente para solucionar los ejercicios propuestos Promueve el trabajo en equipo. 	<p>Debate dirigido (Discusiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> Foros, Chat <p>Lecturas</p> <ul style="list-style-type: none"> Uso de repositorios digitales <p>Lluvia de ideas (Saberes previos)</p> <ul style="list-style-type: none"> Foros, Chat 	Implementar programas de procesos secuenciales





**UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

Unidad Didáctica I:	4	Como crear aplicaciones por consola.	<ul style="list-style-type: none"> Crear aplicaciones que involucren procesos secuenciales 	<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente en el desarrollo de la clase Valora la participación de sus compañeros Participa dinámicamente para solucionar los ejercicios propuestos Promueve el trabajo en equipo. 	Debate dirigido (Discusiones) <ul style="list-style-type: none"> Foros, Chat Lecturas <ul style="list-style-type: none"> Uso de repositorios digitales Lluvia de ideas (Saberes previos) <ul style="list-style-type: none"> Foros, Chat 	Implementar programas de procesos secuenciales
	EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA					
	EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS		EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO	
	Estudios de Casos		Trabajos individuales y/o grupales		Comportamiento en clase y participación	
CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA II :						
Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad	
	Cognitivos	Procedimental	Actitudinal			
	Estructura de selección simple if. Operadores lógicos y relacionales.	Aprende a crear aplicaciones por consola con Java utilizando	<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente en el desarrollo de la clase 	Debate dirigido (Discusiones) <ul style="list-style-type: none"> Foros, Chat 	Implementar programas usando estructuras de decisión simples y anidadas	





**UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

		estructuras de decisión simples	<ul style="list-style-type: none"> Valora la participación de sus compañeros Participa dinámicamente para solucionar los ejercicios propuestos Promueve el trabajo en equipo. 	<p>Lecturas</p> <ul style="list-style-type: none"> Uso de repositorios digitales <p>Lluvia de ideas (Saberes previos)</p> <ul style="list-style-type: none"> Foros, Chat 	
	Estructura de selección simple if-else anidadas.	<ul style="list-style-type: none"> Aprende a crear aplicaciones por consola con Java utilizando estructuras de decisión anidadas 	<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente en el desarrollo de la clase Valora la participación de sus compañeros Participa dinámicamente para solucionar los ejercicios propuestos Promueve el trabajo en equipo. 	<p>Debate dirigido (Discusiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> Foros, Chat <p>Lecturas</p> <ul style="list-style-type: none"> Uso de repositorios digitales <p>Lluvia de ideas (Saberes previos)</p> <ul style="list-style-type: none"> Foros, Chat 	Implementar programas usando estructuras de decisión simples y anidadas





**UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

	Estructura de selección múltiple	<ul style="list-style-type: none"> Aprende a crear aplicaciones por consola con Java utilizando estructuras de múltiple 	<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente en el desarrollo de la clase Valora la participación de sus compañeros Participa dinámicamente para solucionar los ejercicios propuestos Promueve el trabajo en equipo. 	<p>Debate dirigido (Discusiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> Foros, Chat <p>Lecturas</p> <ul style="list-style-type: none"> Uso de repositorios digitales <p>Lluvia de ideas (Saberes previos)</p> <ul style="list-style-type: none"> Foros, Chat 	Implementar programas usando estructuras de decisión simples y anidadas
	Estructura de selección múltiple	<ul style="list-style-type: none"> Aprende a crear aplicaciones por consola con Java utilizando estructuras de múltiple 	<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente en el desarrollo de la clase Valora la participación de sus compañeros Participa dinámicamente para solucionar los ejercicios propuestos Promueve el trabajo en equipo. 	<p>Debate dirigido (Discusiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> Foros, Chat <p>Lecturas</p> <ul style="list-style-type: none"> Uso de repositorios digitales <p>Lluvia de ideas (Saberes previos)</p>	Implementar programas usando estructuras de decisión simples y anidadas





UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN

FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,
SISTEMAS E INFORMÁTICA

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

Unidad Didáctica II:					<ul style="list-style-type: none"> Foros, Chat 	
	EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA					
		EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS		EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
		<ul style="list-style-type: none"> Estudios de Casos 		<ul style="list-style-type: none"> Trabajos individuales y/o grupales 		Comportamiento en clase y participación
CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA III :						
Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad	
	Cognitivos	Procedimental	Actitudinal			
	Estructura de repetición while selección	Aprende a crear aplicaciones por consola con Java utilizando estructuras de repetición	<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente en el desarrollo de la clase Valora la participación de sus compañeros Participa dinámicamente para solucionar los ejercicios propuestos Promueve el trabajo en equipo. 	Debate dirigido (Discusiones) <ul style="list-style-type: none"> Foros, Chat Lecturas <ul style="list-style-type: none"> Uso de repositorios digitales Lluvia de ideas (Saberes previos)	Implementar programas usando estructuras de repetición	





UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN

FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,
SISTEMAS E INFORMÁTICA

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

				<ul style="list-style-type: none"> • Foros, Chat 		
	Estructura de repetición do...while	selección	Aprende a crear aplicaciones por consola con Java utilizando estructuras de repetición	<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente en el desarrollo de la clase • Valora la participación de sus compañeros • Participa dinámicamente para solucionar los ejercicios propuestos • Promueve el trabajo en equipo. 	<p>Debate dirigido (Discusiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Foros, Chat <p>Lecturas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de repositorios digitales <p>Lluvia de ideas (Saberes previos)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Foros, Chat 	Implementar programas usando estructuras de repetición
	Estructura de repetición for	selección	Aprende a crear aplicaciones por consola con Java utilizando estructuras de repetición	<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente en el desarrollo de la clase • Valora la participación de sus compañeros • Participa dinámicamente para solucionar los ejercicios propuestos 	<p>Debate dirigido (Discusiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Foros, Chat <p>Lecturas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de repositorios digitales 	Implementar programas usando estructuras de repetición





UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN

FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,
SISTEMAS E INFORMÁTICA

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

Unidad Didáctica III:			<ul style="list-style-type: none"> Promueve el trabajo en equipo. 	Lluvia de ideas (Saberes previos) <ul style="list-style-type: none"> Foros, Chat 		
	Estructura de selección repetición while, do...while y for.	Aprende a crear aplicaciones por consola con Java utilizando estructuras de repetición	<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente en el desarrollo de la clase Valora la participación de sus compañeros Participa dinámicamente para solucionar los ejercicios propuestos Promueve el trabajo en equipo. 	Debate dirigido (Discusiones) <ul style="list-style-type: none"> Foros, Chat Lecturas <ul style="list-style-type: none"> Uso de repositorios digitales Lluvia de ideas (Saberes previos) <ul style="list-style-type: none"> Foros, Chat 	Implementar programas usando estructuras de repetición	
	EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA					
		EVIDENCIA DE CONOCIMIENTO	EVIDENCIA DE PRODUCTO	EVIDENCIA DE DESEMPEÑO		
	Estudios de Casos	Trabajos individuales y/o grupales	Comportamiento en clase y participación			





**UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA IV :

Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
	Cognitivos	Procedimental	Actitudinal		
	Programación modular. Métodos sin retorno	Aprende a crear aplicaciones modulares, creando métodos sin retorno	<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente en el desarrollo de la clase • Valora la participación de sus compañeros • Participa dinámicamente para solucionar los ejercicios propuestos • Promueve el trabajo en equipo. 	Debate dirigido (Discusiones) <ul style="list-style-type: none"> • Foros, Chat Lecturas <ul style="list-style-type: none"> • Uso de repositorios digitales Lluvia de ideas (Saberes previos) <ul style="list-style-type: none"> • Foros, Chat 	Implementar programas usando programación modular
	Programación modular. Métodos con retorno	Aprende a crear aplicaciones modulares, creando métodos con retorno	<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente en el desarrollo de la clase • Valora la participación de sus compañeros • Participa dinámicamente para 	Debate dirigido (Discusiones) <ul style="list-style-type: none"> • Foros, Chat Lecturas	Implementar programas usando programación modular





UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN

FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,
SISTEMAS E INFORMÁTICA

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

			<p>solucionar los ejercicios propuestos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promueve el trabajo en equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de repositorios digitales <p>Lluvia de ideas (Saberes previos)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Foros, Chat 	
	<p>Programación modular. Métodos con parámetros</p>	<p>Aprende a crear aplicaciones modulares, creando métodos con parámetros</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente en el desarrollo de la clase • Valora la participación de sus compañeros • Participa dinámicamente para solucionar los ejercicios propuestos • Promueve el trabajo en equipo. 	<p>Debate dirigido (Discusiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Foros, Chat <p>Lecturas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de repositorios digitales <p>Lluvia de ideas (Saberes previos)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Foros, Chat 	<p>Implementar programas usando programación modular</p>





UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN

FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,
SISTEMAS E INFORMÁTICA


Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

Unidad Didáctica IV:	<p>Programación modular. Métodos sin parámetros</p>	<p>Aprende a crear aplicaciones modulares, creando métodos sin parámetros</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente en el desarrollo de la clase • Valora la participación de sus compañeros • Participa dinámicamente para solucionar los ejercicios propuestos • Promueve el trabajo en equipo. 	<p>Debate dirigido (Discusiones)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Foros, Chat <p>Lecturas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de repositorios digitales <p>Lluvia de ideas (Saberes previos)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Foros, Chat 	<p>Implementar programas usando programación modular</p>
	EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA				
	EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS		EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO
	Estudios de Casos		Trabajos individuales y/o grupales		Comportamiento en clase y participación



	UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN	FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL, SISTEMAS E INFORMÁTICA
Código: FIISI-SI-16	Versión: 01	
PROCESO: PLANIFICACION		

VI. MATERIALES EDUCATIVOS Y OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS

Los materiales educativos y recursos didácticos que se utilizarán en el desarrollo del presente curso:

1. MEDIOS ESCRITOS

- Materiales convencionales como separatas, guías de prácticas y pizarra
- Material de apoyo del curso.

2. MEDIOS VISUALES Y ELECTRÓNICOS

- Materiales audiovisuales como videos
- Presentaciones multimedia, animaciones y simulaciones interactivas.
- Servicios telemáticos: sitios web, correo electrónico, chats, foros.

3. MEDIOS INFORMÁTICOS

- Lap top con conexión a internet
- Programas informáticos (CD u on-line) educativos
- Uso de plataformas virtual con fines educativos

VII. EVALUACIÓN

La Evaluación es inherente al proceso de enseñanza aprendizaje y será continua y permanente. Los criterios de evaluación son de conocimiento, de desempeño y de producto.

1. Evidencias de Conocimiento.

La Evaluación será a través de pruebas escritas y orales para el análisis y autoevaluación. En cuanto al primer caso, medir la competencia a nivel interpretativo, argumentativo y propositivo, para ello debemos ver como identifica (describe, ejemplifica, relaciona, reconoce, explica, etc.); y la forma en que argumenta (plantea una afirmación, describe las refutaciones en contra de dicha afirmación, expone sus argumentos contra las refutaciones y llega a conclusiones) y la forma en que propone a través de establecer estrategias, valoraciones, generalizaciones, formulación de hipótesis, respuesta a situaciones, etc.

En cuanto a la autoevaluación permite que el estudiante reconozca sus debilidades y fortalezas para corregir o mejorar.

Las evaluaciones de este nivel serán de respuestas simples y otras con preguntas abiertas para su argumentación.





**UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

1. EVIDENCIA DE CONOCIMIENTO	PORCENTAJE	PONDERACION	INSTRUMENTOS
UNIDAD I Evaluación escrita de 50 preguntas, utilizando plataforma para el manejo de saberes de los métodos de investigación.	5%	0.05	Cuestionario
UNIDAD II Evaluación escrita de 50 preguntas, utilizando plataforma para el manejo de saberes de los proyectos de investigación en tecnología.	7%	0.07	Cuestionario
UNIDAD III Evaluación escrita de 50 preguntas, utilizando plataforma para el manejo de saberes de la investigación en ingeniería	8%	0.08	Cuestionario
UNIDAD IV Evaluación escrita de 50 preguntas, utilizando plataforma para el manejo de saberes de los informes científicos. Se incluirán en la evaluación mínimo dos videos.	10%	0.1	Cuestionario/videos
Total Evidencia de Conocimiento	30%	0.3	

2. Evidencia de Producto.

Están implicadas en las finalidades de la competencia, por tanto, no es simplemente la entrega del producto, sino que tiene que ver con el campo de acción y los requerimientos del contexto de aplicación.

La evaluación de producto de evidencia en la entrega oportuna de sus trabajos parciales y el trabajo final.

Además, se tendrá en cuenta la asistencia como componente del desempeño, el 30% de inasistencia inhabilita el derecho a la evaluación.

2. EVIDENCIA DEL PRODUCTO	PORCENTAJE	PONDERACION	INSTRUMENTOS
1. Presentación del primer avance del proyecto formativo.	5%	0.05	Trabajo impreso de acuerdo al formato establecido
2. Contenido de forma y fondo	15%	0.15	
3. Aportes hechos al trabajo	15%	0.15	
Total Evidencia del Producto	35%	0.35	

3. Evidencia de Desempeño.

Esta evidencia pone en acción recursos cognitivos, recursos procedimentales y recursos afectivos; todo ello en una integración que evidencia un saber hacer reflexivo; en tanto, se puede verbalizar





**UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

lo que se hace, fundamentar teóricamente la práctica y evidenciar un pensamiento estratégico, dado en la observación en torno a cómo se actúa en situaciones impredecibles.

La evaluación de desempeño se evalúa ponderando como el estudiante se hace investigador aplicando los procedimientos y técnicas en el desarrollo de las clases a través de su asistencia y participación asertiva.

3. EVIDENCIA DEL DESEMPEÑO	PORCENTAJE	PONDERACION	INSTRUMENTOS
1. Presentación oportuna del trabajo	5%	0.05	Responsabilidad en la entrega de avances de los proyectos formativos
2. Formular un procedimiento para hacer el mejor planteamiento de la solución posibles.	15%	0.15	
3. Discriminar las soluciones posibles y propone una solución la que permite resolver el problema.	15%	0.15	
Total Evidencia del Desempeño	35%	0.35	

VARIABLES	PONDERACIONES	UNIDADES DIDÁCTICAS DENOMINADAS MÓDULOS
Evaluación de Conocimiento	30 %	El ciclo académico comprende 4
Evaluación de Producto	35%	
Evaluación de Desempeño	35 %	

Siendo el promedio final (PF), el promedio simple de los promedios ponderados de cada módulo (PM1, PM2, PM3, PM4)

$$PF = \frac{PM1 + PM2 + PM3 + PM4}{4}$$

CRONOGRAMA ACADEMICO

EVALUACIONES DEL SEMESTRE ACADÉMICO	DEL	AL
Módulo I	28/04/2025	02/05/2025
Módulo II - I PARCIAL (Plan por Objetivos)	26/05/2025	30/05/2025
Módulo III	23/06/2025	27/06/2025
Módulo IV - II PARCIAL (Plan por objetivos)	21/07/2025	25/07/2025
Examen Sustitutorio (Plan por Objetivos)	25/07/2025	
INGRESO DE NOTAS AL SISTEMA	DEL	AL
Módulo I	05/05/2025	11/05/2025
Módulo II - I PARCIAL (Plan por objetivos)	02/06/2025	08/06/2025
Módulo III	30/06/2025	06/07/2025
Módulo IV - II PARCIAL (Plan por objetivos)	28/07/2025	03/08/2025
FINALIZAR Y GENERAR ACTA POR EL DOCENTE RESPONSABLE DEL CURSO A CARGO	28/07/2025	03/08/2025
IMPRESIÓN Y FIRMA DE ACTAS POR PARTE DE: ORAA Y DOCENTE DE CURSO	30/07/2025	04/08/2025
Al finalizar cada Módulo y/o Parcial el Director de Escuela Profesional Informa al Decano el incumplimiento de los docentes sobre el ingreso de notas al sistema, en sus dos modalidades.		
Inicio y término de clases	07/04/2025	25/07/2025





UNIVERSIDAD
NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO
SÁNCHEZ
CARRIÓN

FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,
SISTEMAS E INFORMÁTICA

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

VIII. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS WEB

UNIDAD DIDACTICA I:

Groussard, T., (2012), *Los Fundamentos del Lenguaje Java*, Barcelona, España: Editions ENI

UNIDAD DIDACTICA II:

Deitel, P., Deitel, H., (2011), *Como Programar en Java*, México, México: Pearson Educación.

UNIDAD DIDACTICA III:

Joyanes, L., Fernández, M., (2010), *Programación en C/C++, Java y UML*, Madrid, España: McGraw-Hill Interamericana de España S.L.

UNIDAD DIDACTICA IV:

Joyanes, L., (2008), *Fundamentos de programación*, Madrid, España: McGraw-Hill Interamericana de España S.L.

Huacho, septiembre 2025



Dr. Edwin Iván Farro Pacífico
Docente Asociado

