



UNIDAD DIDACTICA 4	
MATERIA DE PROMOCION: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	
NOMBRE DEL DOCENTE: Carlos Quintero Alzate	SECCION: YERMO Y PARRES
NOMBRE DEL ESTUDIANTE	GRADO OCTAVO 2022

1. DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

1.1 Nombre De La Unidad

PROGRAMACIÓN BASIC, VISUALBASIC, PATENTES, DERECHOS DE AUTOR, TÉCNICAS DE CONSTRUCCIÓN.

1.2 Conocimientos Previos

- Programa
- Software
- Conceptos básicos de programación.
- Tecnología, sociedad.

2. Objetivos

2.1 Objetivos generales del periodo

- Definir de manera apropiada conceptos de Lenguaje de Programación.
- Lenguajes de programación Basic, Visual Basic.
- Aprender a hacer un análisis de una situación problema para buscarle solución computacional a través de Visual Basic
- Identificar las funcionalidades del Lenguaje de Programación Visual Basic.

2.2 Objetivos didácticos

- Entender los conceptos de lenguaje de programación.
- Tipos de datos en Visual Basic
- Obtener las habilidades para desarrollar un algoritmo pequeño y llevarlo a un lenguaje de programación.
- Entender los conceptos de patentes y derechos de autor.
- Comprender los conceptos de construcción
- Conocer los tipos de construcción.



3. Contenidos de Aprendizaje

3.1 Conceptual

- Lenguajes de Programación.
- Desarrollo de un pequeño programa en Visual Basic.
- Patentes
- Derechos de autor
- Tipos de construcción

3.2 Procedimental

- Define lenguaje de programación
- Define y diferencia los conceptos de lenguaje Visual Basic
- Identifica cuáles son los diferentes tipos de datos en Visual Basic.
- Diseña pequeño problema en Visual Basic.
- Definición de Patente.
- Define los derechos de autor.
- Comprende los pasos de una construcción.
- Identifica los tipos de construcción.

3.3 Actitudinal

Toma de decisiones para comprender como funciona un programa en Visual Basic.

Tiene competencia para entender para son las patentes.

Tiene competencia para entender en qué consisten los derechos de autor.

Se interesa por solucionar problemas de la vida cotidiana a través de soluciones computacionales.

Identifica diferentes tipos de construcción.



4. ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS

Las actividades se deben desarrollar en forma de trabajo (debe tener portada) para aquellos estudiantes que, por motivos de fuerza mayor, previamente notificados a los entes de la institución no puedan asistir a los encuentros virtuales.

Los estudiantes que asisten normalmente a las clases, deben seguir las indicaciones del docente, de cuándo y dónde se realizarán las actividades, así mismo serán enviadas al correo electrónico carlosquintero.yermo@gmail.com.

¿CÓMO HAGO UN PEQUEÑO PROGRAMA EN Visual Basic?

DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

Al finalizar esta unidad didáctica estaremos en capacidad de diseñar y desarrollar pequeño programa en lenguaje de programación Visual Basic. También comprenderemos algunos conceptos de Patentes, Derechos de autor y Tipos de construcción.

Es un reto agradable.

¿QUÉ CONCEPTOS DEBES MANEJAR ANTES?

- Conceptos de algoritmo.
- Programación.
- Lenguaje de Programación.

Ingresa a los siguientes links con conceptos que tienen que ver con los temas del tercer periodo.

Concepto de lenguaje de programación:





Un lenguaje de programación es un lenguaje de computadora que los programadores utilizan para comunicarse y para desarrollar programas de software, aplicaciones, páginas webs, scripts u otros conjuntos de instrucciones para que sean ejecutadas por los ordenadores.

Lenguaje de Programación Visual Basic

Este lenguaje de programación también utiliza una interfaz, es decir que nos permite programar en un entorno gráfico, nos permite realizar un gran número de tareas sin escribir código, simplemente realizando operaciones con el ratón sobre la pantalla de la computadora.

Este lenguaje de programación también interesa a los programadores, debido a que no es un lenguaje complejo y ven como son capaces de realizar pequeños programas al poco tiempo de haber comenzado a estudiar este lenguaje de programación.

Patentes

Una patente es un derecho exclusivo que concede el Estado para la protección de una invención, la que proporciona derechos exclusivos que permitirán utilizar y explotar su invención e impedir que terceros la utilicen sin su consentimiento.

Derechos:

La patente es un derecho exclusivo del que goza el autor de una invención, para explotarla e impedir que otros la utilicen sin su consentimiento. Es un derecho temporal. ... El titular de la patente posee un conjunto de derechos exclusivos de uso y explotación de un nuevo producto inventado por él mismo.

Revisa el siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=ABAOpdAN9JI>

Derechos de Autor:

En la terminología jurídica, la expresión “derecho de autor” se utiliza para describir los derechos de los creadores sobre sus obras literarias y artísticas. Las obras que se prestan a la protección por derecho de autor van desde los libros, la música, la pintura, la escultura y las películas hasta los programas informáticos, las bases de datos, los anuncios publicitarios, los mapas y los dibujos técnicos.

Qué puede protegerse por derechos de autor?

La legislación no suele contener una lista exhaustiva de las obras que ampara el derecho de autor. No obstante, en términos generales, entre las obras habitualmente protegidas por el derecho de autor en todo el mundo están las siguientes:



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN MUNICIPIO DE MEDELLÍN
INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

Resolución 16322 del 27 de noviembre de 2002 Nit 811018723-8



1. Las obras literarias como las novelas, los poemas, las representaciones escénicas, las obras de referencia, los artículos periodísticos;
2. Los programas informáticos y las bases de datos;
3. Las películas, las composiciones musicales y las coreografías;
4. Las obras artísticas como los cuadros, los dibujos, las fotografías y las esculturas;
5. La arquitectura y los anuncios, los mapas y los dibujos técnicos.

La protección del derecho de autor abarca solo las expresiones, pero no las ideas, procedimientos, métodos de operación o conceptos matemáticos en sí. El derecho de autor puede amparar o no elementos como los títulos, los lemas o logotipos, dependiendo de que la paternidad de la obra sea suficiente.

Revisa el siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=x4wNeX9wf18>

Construcción:

La construcción es el arte o técnica de fabricar edificios e infraestructuras. También se denomina construcción a una obra ya construida o en proceso de realización. De manera más general, se conoce como construcción a todo aquello que exige antes de realizarse disponer de un proyecto y una planificación determinada.

Tipos de Construcciones:

En general se basa en la siguiente clasificación de los tipos de construcciones:

La construcción residencial.

La construcción comercial.

La construcción Terciario.

La construcción Industrial.

La construcción de Obras públicas.

Algunos sistemas constructivos de casas.

Ingresa al siguiente link:

<https://www.youtube.com/watch?v=wzkCVWmEeGI>

En tu cuaderno debes responder las siguientes preguntas cuando se te indique.

1. ¿Explica qué es una patente y algunas aplicaciones?
2. ¿Explica qué son los derechos de autor y un ejemplo de aplicación?



3. ¿Qué tipos de construcción existen ?

ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS

Ingresa al siguiente link: <https://www.tutorialesprogramacionya.com/visualbasicya/>

Durante el periodo debes revisar algunos conceptos de Visual Basic.

El trabajo es progresivo, durante el periodo para aprender de Visual Basic, tendrás actividades a realizar en tu cuaderno durante este tiempo y que se te indicará en el momento indicado.

Las actividades de cuaderno le tomas foto y las envías a carlosquintero.yermo@gmail.com.

Cuando recibas la indicación durante el periodo debes hacer un informe sobre las diferencias entre los tipos de construcción.

Posteriormente deberás hacer un pequeño algoritmo y entender cómo se implementa en lenguaje de programación Visual Basic.

EVALUACIÓN

CRITERIOS E INDICADORES DE VALORACIÓN

Se revisan las actividades sugeridas

Se socializa en el aula para identificar dudas conceptuales y procedimentales

Se tiene en cuenta la asistencia y participación en clase.

Referencias Bibliográficas:

inapi. Qué es y para qué sirve una patente. Octubre 19 de 2021. Recuperado de:
<https://www.inapi.cl/portal/institucional/600/w3-article-744.html>



SECRETARIA DE EDUCACION MUNICIPIO DE MEDELLIN
INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARES

Resolución 16322 del 27 de noviembre de 2002 Nit 811018723-8



Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual. Qué son las patentes? Octubre 19 de 2021. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=ABAOpdAN9JI>

Organización mundial de la propiedad intelectual. Qué son derechos de autor. Octubre 19 de 2021. Recuperado de: <https://www.wipo.int/copyright/es/>

Curso de tutorialesya. Octubre 19 de 2021. Recuperado de:
<https://www.tutorialesprogramacionya.com/visualbasicya/>

Imágenes gratis google de programación. Abril 9 de 2021. Recuperado de :
[imágenes gratis de programación - Buscar con Google](#)