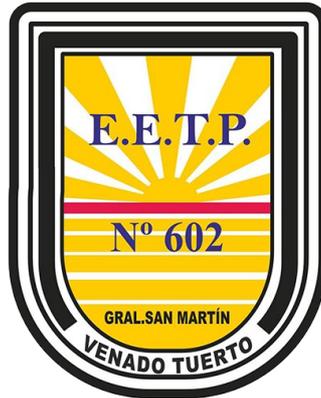


# Escuela de Educación Técnico Profesional N° 602 "Gral. San Martín"



**Unidad Curricular:** Sistemas de desarrollo 6to año

**Ubicación en el Diseño Curricular:** sexto año (Ciclo Superior)

**Campo de Formación:** Formación Técnico Específica

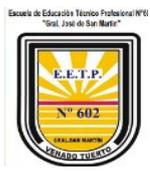
**Carga horaria semanal:** 6hs

**Régimen de cursado:** anual

**Ciclo lectivo:** 2020

**Docente a cargo:** Prof. Tec. José Palacios

**Email:** [josepala650@gmail.com](mailto:josepala650@gmail.com)



## Sistemas de desarrollo 6to

### Actividad 1: Introducción a conceptos de Programación

Para trabajar esta asignatura, vamos a necesitar introducir conceptos de Programación debido a que la electrónica está relacionada con estos para realizar y desarrollar sistemas de control o de Telecomunicaciones.

Por esto se solicita realizar lo siguiente:

- 1) Ingresar en el siguiente Link y completar todos los niveles propuestos <https://studio.code.org/hoc/1>
- 2) Seleccionar otra actividad de las propuestas en el siguiente link y completarla <https://hourofcode.com/es/learn>

Estas actividades propuestas corresponden al sitio “La Hora del Código” donde por medio de juegos se propone desarrollar los conceptos de programación en actividades de una hora. Deberán enviar un comprobante de que acredite haber completado cada nivel al correo electrónico de contacto que figura en la primera pagina.

### Actividad 2: Introducción al la programación

Leer el apunte de teoría que se encuentra en el sitio web de la escuela bajo el nombre de: “**6B\_EETP\_602\_sistema desarrollo\_Apunte\_teoría\_1\_2020**” en el siguiente link: [http://www.eet602.edu.ar/?page\\_id=1314](http://www.eet602.edu.ar/?page_id=1314) . Preparar un trabajo practico respondiendo a las siguientes preguntas:

1. Define software y sus características, da ejemplo de cada una.
2. ¿Cómo está constituida internamente una computadora?
3. Investiga que gran avance hubo en las consolas de video juego family, sega, play station 1. ¿cómo puedo relacionar esos cambios con la memoria de la computadora? ¿cómo lo relaciono con un PIC?
4. ¿Qué es un sistema? ¿Cómo está constituido, da ejemplos?

### Actividad 3: - robótica

En la asignatura aprenderemos a controlar diversos actuadores por lo que deberán:

- Buscar el **diseño de un robot o automatismo** ( ya se había hablado en clases) que tenga piezas que se deban imprimir con la impresora 3D y al cual armaremos y controlaremos durante el año,
- Armar la **carpeta del proyecto** robot teniendo como ejemplo la que esta armada en el siguiente enlace: <https://youtu.be/BXnMuYY15lg>

Nota: Deberán enviar consultas o el trabajo terminado al correo electrónico de contacto que figura en la primera pagina.