

1. Datos Generales de la asignatura

Nombre de la asignatura:	Tópicos Avanzados de Programación.
Clave de la asignatura:	SCD-1027
SATCA¹:	2 - 3 - 5
Carrera:	Ingeniería en Sistemas Computacionales.

2. Presentación

Caracterización de la asignatura
<p>Esta asignatura apoya en la implementación de aplicaciones computacionales para solucionar problemas de diversos contextos, integrando diferentes tecnologías, plataformas o dispositivos, por medio del desarrollo de software utilizando programación concurrente, acceso a datos, que soporte interfaz gráfica de usuario e incluya programación móvil.</p> <p>Para el logro de los objetivos es necesario que el estudiante tenga competencias previas en cuanto a paradigmas de programación, el uso de metodologías para la solución de problemas mediante la construcción de algoritmos utilizando un lenguaje de programación orientada a objetos, el manejo de conceptos básicos de Hardware y Software, construcción de modelos de software empleando diagramas de clases.</p> <p>Para adquirir la competencia planteada en esta asignatura es necesario que el estudiante haya acreditado la asignatura de Programación Orientada a Objetos y evitar cursarla en semestres muy avanzados tomando en cuenta que en esta asignatura el estudiante desarrollará competencias necesarias para cursos posteriores entre los que se encuentran los talleres de bases de datos y programación web.</p>
Intención didáctica
<p>Se organiza el temario, en cinco unidades, en la primera tema se estudia la Interfaz Gráfica de Usuario (GUI), dependiendo de las herramientas utilizadas en los cursos anteriores se puede elegir la misma herramienta o una distinta con el fin de que el estudiante aprenda a utilizar los componentes gráficos que brinde el entorno de desarrollo, que incluya el manejo de eventos y que desarrolle nuevos componentes derivados de los ya existentes pero que incluyan nuevas propiedades.</p> <p>Es recomendable considerar los conocimientos previos del grupo y las herramientas de desarrollo con las que están familiarizados. La resolución de problemas como una herramienta resulta eficaz para aprender estos conocimientos, partiendo de la definición de un problema real que pueda ser resuelto utilizando la programación de eventos y requiera de una interfaz gráfica.</p> <p>El segundo tema se enfoca al estudio de la creación y manejo de librerías y componentes (estos términos pueden variar según el lenguaje de programación utilizado). Se entiende como librería a un conjunto de bloques de códigos de programación normalmente compilados, que pueden ser incluidos en una aplicación para su uso. Y a un componente como una clase de uso específico, lista para usar, que puede ser configurada o utilizada de forma visual, desde el entorno de desarrollo. Este tema debe enfatizar la creación de nuevas librerías y componentes y evitar el estudio exhaustivo de las que incluya el entorno de desarrollo, a estas últimas enfocarse solo en revisar la forma de utilizarlos.</p>

¹ Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos

En el tercer tema se aborda el tema de programación concurrente requiere de iniciar con el estudio a nivel conceptual sobre los hilos y su funcionamiento, y después ir implementando aplicaciones multihilos. Uno de los puntos más sensibles es la sincronización por lo que deben hacerse hincapié en una buena implementación. Para este tema es recomendable hacer prácticas sencillas para comprender la funcionalidad de los hilos, el manejo de sus estados y la sincronización, para finalmente desarrollar aplicaciones que usen la programación concurrente en la resolución de problemas reales.

En el cuarto tema se aborda el tema de acceso a datos, donde se requiere aprender cómo realizar la conexión con diferentes orígenes de datos, su manipulación y visualización.

El quinto tema se refiere al estudio de la programación de dispositivos móviles, la intención de este tema es realizar un estudio a nivel introductorio sobre las distintas tecnologías que hay en el mercado, y desarrollar aplicaciones sencillas para esta clase de dispositivos.

3. Competencia(s) a desarrollar

Competencia(s) específica(s) de la asignatura

Desarrolla soluciones de software para resolver problemas en diversos contextos utilizando programación concurrente, acceso a datos, que soporten interfaz gráfica de usuario y consideren dispositivos móviles.

4. Competencias previas

Diseña y desarrolla programas para la solución de problemas computacionales utilizando el paradigma orientado a objetos.

5. Temario

No.	Temas	Subtemas
1	Interfaz gráfica de usuario.	1.1 Creación de interfaz gráfica para usuarios. 1.2 Tipos de eventos. 1.3 Manejo de eventos. 1.4 Manejo de componentes gráficos de control.
2	Componentes y librerías.	2.1 Definición conceptual de componentes, paquetes / librerías. 2.2 Uso de librerías proporcionadas por el lenguaje. 2.3 Creación de componentes (visuales y no visuales) definidos por el usuario 2.4 Creación y uso de paquetes/librerías definidas por el usuario.

3	Programación concurrente (MultiHilos).	<p>3.1 Concepto de hilo.</p> <p>3.2 Comparación de un programa de flujo único contra uno de flujo múltiple.</p> <p>3.3 Creación y control de hilos.</p> <p>3.4 Sincronización de hilos computación.</p>
4	Acceso a datos.	<p>4.1 Introducción.</p> <p>4.2 Conexión a origen de datos.</p> <p>4.3 Manipulación de datos.</p> <p>4.4 Visualización de datos.</p>
5	Programación de dispositivos móviles.	<p>5.1. Introducción a las tecnologías y herramientas móviles.</p> <p>5.2 Clasificación y aplicaciones de los dispositivos móviles.</p> <p>5.3 Entorno operativo de las aplicaciones móviles.</p> <p>5.4 Desarrollo de aplicaciones móviles.</p> <p>5.5. Aspectos de seguridad.</p>

